64初、おねがい型進化育成ゲーム
NおよびNINTENDO64は任天堂の商標です。
NINTENDO64
コントローラパック対応 40
おねがいモンスター
ONEGAI MONSTERS
©1999 BOTTOM UP
'99年4月発売予定!!
価格6,980円(税別)
500種類のモンスターが登場!!
キミはモンスターを育てられるか?
キミがモンスターを育てる主人公だ!!
キミは、モンスターと仲良くなれるかな
好きなキャラクターで冒険だ!!
フレイ
クララ
主人公を決めて、ゲームスタートだ。上手にモンスターを育てよう。
BOTTOM UP
いろいろためして、モンスターを進化させよう!!
モンスターの進化は、食べさせるエサや、冒険中の経験でちがってくるぞ。いろいろためして強いモンスターを育てよう。
どんなエサを食べさせるか、よ~く考えよう!
特殊なワザで、ほかのモンスターをやっつけろ!!
友達が育てたモンスターとバトル!! バトルに勝てば、負けたモンスターをゲットできるぞ。また、バトルに関係なく友達同士でモンスターの交換もできるから楽しさ倍増だ!!
※友達とのバトルやモンスターの交換にはコントローラーパックが必要です。

キャッチ・ザ・ハート——
TAITO®

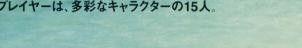
爆笑人生64 めざせ!リゾート王

12月24日、いよいよ新発売。

野心・実力・強運で、目指せ! 勝ち取れ! リゾート王。

★リゾート会社の社長になり、一大リゾードを造り上げていくボードバトル。
★4人同時プレイ可能な「VSモード」と、
1人プレイ専用で7回戦の勝ち抜き戦を行う「トーナメントモード」。
★「南国タウン」「アイスタウン」「ビバリータウン」など、個性豊かな7種類のマップ。
★視点切替も自由自在で、楽しみ倍増3Dマップ。
★コンピュータプレイヤーは、多彩なキャラクターの15人。

メーカー希望小売価格
6,800円（税別）

株式会社タイトー®

タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/

本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトーお客様係 TEL:045-593-7115（受付時間 月～金 13:00～17:00）

NINTENDO64
コツコツ貯める？
ドンドン稼ぐ？
HOTEL
ELDORADO
COFFEE
CAFE
6,800円で、
一大リゾートを
築こう!
テナント希望!

The 64DREAM

2月最新情報満載号 VOL.29

特集 1999年、HAL研ビッグバン

©1998 Nintendo

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

久々にマリオが表紙に復活! で、先月号の続き…独断の重大発表とは、表紙人気ランキング投票を実施します。創刊準備号から、今月号までの表紙の中で、あなたが一番気に入った表紙をお1人様1点＜○年○月号 何のキャラクターが主役で、気に入った理由を100文字程度(氏名、年齢、住所もお忘れなく)＞を、封書かハガキに書いて、「**64ドリーム この表紙ゴッツウええやんか〜!!係**(宛先は、アンケート等と同じ64ドリーム編集部)」までお送り下さい。豪華(?)オリジナルプレゼントも用意してます。プレゼント、ランキング発表の方法等の詳細は、また来月号に続く。締切は、とりあえず99年2月末日。どしどし、ご応募下さい。 Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

ザ・ロクヨンドリーム 1999 February

ゲームのページ

別冊付録 ゼルダの伝説 時のオカリナ 攻略ヒントブック&ポスター

▼新作ソフト情報

▼中とじ任天堂特集

▼SFC&GB情報局

▼攻略情報&ソフトインフォメーション

情報&ニュースのページ

連載企画

▼読者のページ

▼連載マンガ

▼プレゼントのページ

STAFF

■編集長/左尾昭典
■副編集長/中北 亘
■デスク/真下 明
■編集/岩崎 桂 脇 智鶴 持田康之 遠藤靖幸 深水 央
■編集デザイン/大條千鶴子 南尾和美
■編集協力/尾関友詩(ワークハウス) 真下寿子 白石 岳 小松原アンドゥレア
■アートディレクター&Computer Graphic/斉藤浩一 (az! firm)
■デザイン&DTP/東城由香里 (az! firm) 山崎将貴 (az! firm) 和辻 哲 (az! firm) 高橋慶子 (az! firm)
■デザイン&DTP/大岡喜直 (GORILLA) 相京厚史 (GORILLA)
■写真撮影/知久聡史 加藤昌人 水口哲二 坂田陽一
■イラスト/中植茂久 三浦ゆうま 牧野タカシ 記村隆鶴 渡辺健一
■広告/林 承徳 笹川北等 吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷/大日本印刷株式会社

The64DREAM
【2月最新情報満載号】 1998年12月18日発売

発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発　行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編　集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本　社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販　売●TEL03-3211-2596
業　務●TEL03-3211-2568
広　告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

General Outline

今月はこんなカンジ

クリスマスプレゼントとお年玉の使い途は決まった？

98年も終わりに近づき、新年目前。年末年始はN64ソフトがどっと押し寄せて、購入スケジュールに悩んでる人が多いんじゃないかな（年末年始の購入予定ソフトについてはランキングページを参考にしてね）。ところで、昨年末からN64ユーザーが気にしてきたのは、ズバリ64DDの発売日。98年のお年玉を使わずにとっておいた人も多いはず。で、年内に何らかの情報を…と待ってきたんだけど、残念ながら不発のまま年を越しそう。確実なのは99年5月初旬に開催予定の任天堂の展示会で、必ず64DDの情報がでて来そうということだけ。また、一部のソフトがカセット版に移行するとの噂もたえないし…。ここで購入計画をアドバイスするのはまだ早計だけど、99年も本誌を読んで、収集した情報を役立ててほしいな（そりゃもう64DD情報をキャッチすればすぐ、どこよりも詳しくお伝えするよ）。いずれにせよ、ムダづかいは良くないから、お金の使い途は慎重にね。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 また『パワプロ』の春が来る！

全てのファンに朗報！99年春に、また『パワプロ』が戻って来るぞ。N64発売から3度目の春も、三たび僕らを夢中にさせてくれそう。97・98年のシリーズ作品発売日を考えると99年の3月中には遊べそうな、うれしい予感。

2 『オウガ』、4月には絶対出るぞ

今やN64新作ソフトの中で最も注目されている『オウガ3』。残念ながら発売日が延期されたが、クエストの社長自らが「4月には絶対出す」と発言！（33Pを見てね）。もちろん、作品のデキは、延期した分、いやそれ以上に期待できる！

3 任天堂の99年第一弾ソフトは…

登場したかと思うと、あっという間に発売日が決まった『スマッシュブラザーズ』が任天堂の99年初作品になりそう。任天堂作品を99年は7本出したいと語る、開発元のHAL研を今月は特集したので（87P〜）ぜひ読んでくれ。

Coming Soon

12月18日〜1月20日

もうすぐ発売！
財布の準備はOKかい？

BUCK BUMBLE
12月18日●6880円

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
12月18日●6980円

マリオパーティ
12月18日●5800円

AI将棋3
12月18日●7800円

F1 WORLD GRAND PRIX
12月18日●5800円

がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り
12月23日●7800円（予価）

爆笑人生64 めざせ！リゾート王
12月24日●6800円

カメレオンツイスト2
12月25日●6300円

SNOW SPEEDER
12月26日●6800円（予価）

新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation
12月26日●6800円

Jリーグタクティクスサッカー
1月15日●7800円（予価）

なかなか豊かなバラエティの、年末の発売ソフト。これで発売中のN64ソフトは100本を超えた。新作・旧作ともに店頭価格はまちまちなので、お財布と相談しつつ、上手な買い物をしよう。

N64ソフト発売カレンダー （12月7日現在）

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♡…発売日がめでたく確定したソフト。 DD…64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
12月	マリオパーティ	TAB	任天堂	12月18日 ♡	5800円	68	134
	F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	任天堂（販売元）	12月18日 ♡	5800円	71	135
	AI将棋3	TAB	アスキーサムシンググッド	◆12月18日 ♡	7800円	-	134
	BUCK BUMBLE	SHT	Ubiソフト	◆12月18日 ♡	6880円	50	133
	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	SPT	ケムコ	12月18日 ♡	6980円	116	134
	がんばれゴエモン　でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	コナミ	12月23日 ♡	7800円（予価）	34	131
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	タイトー	12月24日 ♡	6800円	24	134
	カメレオンツイスト2	ACT	日本システムサプライ	12月25日 ♡	6300円	48	131
	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation	SPT	ハドソン	12月26日 ♡	6800円	28	134
	SNOW SPEEDER	SPT	イマジニア	◆12月26日 ♡	6800円（予価）	46	133
99年1月	Jリーグタクティクスサッカー	SLG	アスキー	◆1月15日 ♡	7800円（予価）	38	133
	◆SD飛龍の拳伝説	格闘ACT	カルチャーブレーン	◆1月29日 ♡	6480円	40	132
	Parlor！PRO64　パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	日本テレネット	◆1月29日 ♡	◆6980円	49	135
	◆ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	ACT	任天堂	◆1月21日 ♡	◆5800円	74	130
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	1月	未定	-	131
2月	ウィンバック	ACT	コーエー	2月26日 ♡	7800円	42	131
	◆超スノボキッズ	SPT	アトラス	◆2月19日	◆6800円（予価）	43	133
	牧場物語2	SLG	パック・イン・ソフト	2月	6800円	20	133
冬～新春	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）	格闘ACT	カルチャーブレーン	冬	未定	-	132
	エクストリームG2	RAC	アクレイムジャパン	◆冬予定	未定	-	134
	テュロック2（仮）	SHT	アクレイムジャパン	冬予定	未定	-	133
	トップギア・オーバードライブ	RAC	ケムコ	新春	6980円	44	134
3月	64大相撲2	格闘ACT	ボトムアップ	◆3月18日	6980円	51	132
	レイマン2（仮）	ACT	Ubiソフト	3月	未定	-	131
4月	おねがいモンスター	SLG	ボトムアップ	◆4月9日	6980円	51	133
	NEW! 爆ボンバーマン2	ACT	ハドソン	4月	未定	16	131
	PDウルトラマンバトルコレクション　64	SLG	バンダイ	◆4月	6800円	-	133
春	新世紀エヴァンゲリオン	ACT	バンダイ	◆春	未定	-	131
	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	SLG	クエスト	◆春	未定	32	132
	HYBRID HEAVEN	RPG	コナミ	春	未定	-	130
	悪魔城 ドラキュラ黙示録	ACT	コナミ	春	未定	36	131
	シャドウゲイト64（仮）	ADV	ケムコ	春	未定	-	132
	◆実況G1ステイブル	SLG	コナミ	春	未定	-	132
	NEW! 実況パワフルプロ野球6	SPT	コナミ	春	未定	12	134
	レブ・リミット	RAC	セタ	春	未定	-	135
99年	NEW! マリオゴルフ64（仮）	SPT	任天堂	99年予定	未定	77	134
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	133
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	◆99年	未定	-	133
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	◆99年	未定	-	133
未定	ウルトラドンキーコング（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	コンカー64～12の物語（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	カービィ64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	131
	MOTHER3（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	130
	スーパーマリオRPG2（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	130
	スーパーマリオ64-2（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	131
	シムシティー64 DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	132
	キャベツ（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	132
	ポケモンスナップ DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	135
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	135
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	135
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	135
	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	135
	ゼルダの伝説DD（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	-
	ゴルフ（仮）	SPT	任天堂	未定	未定	-	134
	ポケモンスタジアム2（仮）	ETC	任天堂	未定	未定	-	135
	エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	◆未定	未定	-	130
	ズール～魔獣使い伝説	RPG	イマジニア	◆未定	◆未定	45	130
	超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	イマジニア	未定	未定	-	133
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	134
	サイレントサマーストーリーズ（仮）	SLG	コナミ	未定	未定	-	132
	NBA IN THE ZONE2	SPT	コナミ	未定	未定	-	134
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	-	135
	スーパーマン	ACT	タイトー	未定	未定	-	131
	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）	SLG	トミー	未定	未定	-	132
	ロボットポンコッツ64（仮）	RPG	ハドソン	未定	未定	-	130
	ラストレジオンUX（仮）	格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-	131
	金田一少年の事件簿（仮）	ADV	ハドソン	未定	未定	-	132
	64ウォーズ（仮）	SLG	ハドソン	未定	未定	-	132
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	135
	巨人のドシン（仮） DD	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	135

はみだしカレンダー

SFC&GB発売カレンダーは、今月から86ページに移動しました。GBカラーの人気にのって、ソフトのラインナップが豊富だよ（もちろん、本体がGBカラーじゃなくても遊べるしね）。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1197	3(↑)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●99年春
2	1056	4(↑)	MOTHER3(仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
3	946	2(↓)	ピカチュウげんきでちゅう	●任天堂 ●ETC ●発売中
4	722	5(↑)	牧場物語2	●パック・イン・ソフト ●SLG ●99年2月
5	714	初	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ ●ACT ●99年春
6	663	6(→)	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	●コナミ ●ACT ●98年12月23日
7	636	13(↑)	バンジョーとカズーイの大冒険	●任天堂 ●ACT ●発売中
8	579	8(→)	ウィンバック	●コーエー ●ACT ●99年2月26日
9	550	7(↓)	スーパーマリオ64-2(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
10	511	初	ポケモンスタジアム2(仮)	●任天堂 ●ETC ●未定
11	455	10(↓)	スーパーマリオRPG2(仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
12	367	12(→)	テュロック2(仮)	●アクレイムジャパン ●SHT ●冬予定
13	333	16(↑)	ゲッターラブ!!~ちょー恋愛パーティーゲーム~	●ハドソン ●TAB ●発売中
14	255	14(→)	ファイアーエムブレム64(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
15	241	19(↑)	悪魔城 ドラキュラ黙示録	●コナミ ●ACT ●99年春
16	224	20(↑)	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation	●ハドソン ●SPT ●98年12月26日
17	222	17(→)	Jリーグタクティクスサッカー	●アスキー ●SLG ●99年1月15日
18	215	15(↓)	カービィ64(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
19	159	初	F1 WORLD GRAND PRIX	●任天堂 ●RAC ●98年12月18日
20	156	−	エルテイル(仮)	●イマジニア ●RPG ●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。集計期間…10月22日～11月30日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉

トップ入れ替わりは『オウガ』に軍配あり。今後のPT数の伸びに注目だ！

22ヶ月間トップを守り続けた『ゼルダ』もついに発売。その後の1位に収まるソフトに目が離せなかったが、『オウガ3』がついにその座を占めた。残念ながら少々発売が延びたが、気をもむほどの延期ではなさそうなので、発売までの数カ月、さらにPTを伸ばしそうだ。この『オウガ』をはじめ、4位に食い込んだ『牧場物語』、初登場5位の『エヴァ』などなど、サードパーティソフトの人気が目立ってきたのもうれしい限り。まだまだ不足とも言えるN64ソフトのバラエティを広げるには、何と言ってもサードパーティにがんばってほしいところだもんね。

98年末を区切りに、ランキング集計期間に発売済みとなるソフトはアンケート項目から外すことになりました。で、今月のランキング集計時にまだ選択項目に残っていた『ゼルダ』が、なんと6115PTを獲得。すでに発売済みなので幻の大量得点1位となりましたが、64ドリームのランキング・殿堂入りということで発表いたします。スゴイ!!

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げより／11月4日～12月6日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	1560.3	—	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98/11/21
2	92.1	1(↓)	ポケモンスタジアム	98/8/1
3	46.6	—	バンジョーとカズーイの大冒険	98/12/6
4	43.5	—	ぬし釣り64	98/11/27
5	29.1	8(↑)	スーパーマリオ64 振動パック対応版	97/7/18
6	25.5	7(↑)	マリオカート64	96/12/14
7	13.4	10(↑)	ゴールデンアイ007	97/8/23
8	13.3	—	シティツアーグランプリ 全日本GT選手権	98/10/30
9	12.4	9(→)	F-ZERO X	98/7/14
10	10.0	—	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	98/11/20

⬆『ゼルダ』は約2週間でこれほどの売れ行き。また『バンジョー』も、発売後たった1日でこれはすごい。『マリオ』などの旧作は本体と一緒に買った人も多そうだ

年末～お正月に買いたいゲームTOP30

12月号読者アンケートより

買いたいゲームソフトTOP30

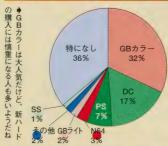
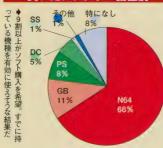
順位	PT	タイトル	機種	発売日
1	674	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64	発売中
2	158	がんばれゴエモンでろでろ道中オバケてんこ盛り	N64	98/12/23
3	147	バンジョーとカズーイの大冒険	N64	発売中
4	140	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	N64	99年春
5	137	ピカチュウげんきでちゅう	N64	発売中
6	96	ゼルダの伝説 夢を見る島DX	GB	発売中
7	77	ワリオランド2 盗まれた財宝	GB	発売中
8	72	ぬし釣り64	N64	発売中
8	72	ファイナルファンタジーVIII	PS	99/2/11
10	45	ゲッターラブ!!	N64	発売中
11	44	牧場物語2	N64	99年2月
12	42	ウィンバック	N64	99/2/26
12	42	バーチャファイター3tb	DC	発売中
12	42	ソニックアドベンチャー	DC	98/12/23
15	41	エルテイル（仮）	N64	未定
15	41	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation	N64	98/12/26
17	33	ズール～魔獣使い伝説	N64	未定
18	30	Jリーグタクティクスサッカー	N64	99/1/15
19	24	マリオパーティ	N64	98/12/18
19	24	遊★戯★王 デュエルモンスターズ	GB	発売中
21	21	おねがいモンスター	N64	99/4/9
22	20	ドラえもん2 のび太と光の神殿	N64	発売中
23	18	デュロック2（仮）	N64	今冬予定
24	14	ドラゴンクエストモンスターズテリーのワンダーランド	GB	発売中
24	14	テトリスDX	GB	発売中
26	13	ボンバーマンクエスト	GB	98/12/24
27	12	テトリス64	N64	発売中
27	12	ポケモンスタジアム	N64	発売中
27	12	電車でGO！2	PS	発売中
30	11	幻想水滸伝II	PS	発売中

〈機種の略称〉N64…Nintendo64、GB…ゲームボーイ、PS…プレイステーション、DC…ドリームキャスト

買いたいゲーム機本体

➡GBカラーは大人気だけど、新ハードの購入には慎重になる人も多いようだね

買いたいソフト・機種別

➡9割以上がソフト購入を希望。すでに持っている機種を有効に使えそうな結果だ

ゲーム購入の作戦は万全？

『ゼルダ』をまだ買ってない人は、クリスマスやお年玉が待ち遠しいね。他機種ではPS『FF8』やDCの『バーチャ3』も注目度高し！でも、買える数には限りがあるよね。どれを買うか、友達や家族と相談して貸し借りできれば、お互いにお得！ゲーム攻略も大事だけど、購入作戦もしっかり練ろう！

➡ところで、この年末年始には買いたいと思ってた人も多いはず…

任天堂ソフト出荷数TOP5

任天堂公式ホームページより。任天堂ソフトのみ。9月30日現在

国内

順位	累計出荷数	タイトル
1	185万本	マリオカート64
2	163万本	スーパーマリオ64
3	119万本	ポケモンスタジアム
4	95万本	ヨッシーストーリー
5	92万本	ディディコングレーシング

⬆ちなみに『ゼルダ』は発売から2週間の時点（12/4）で、国内だけで106万本出荷！（上の出荷数発表時には未発売）

⬆今も売れ続けている『マリカ64』。定価で4800円とお得だけど、それ以上の価値は絶対あり

海外（国内は含まない）

順位	累計出荷数	タイトル
1	645万本	スーパーマリオ64
2	507万本	ゴールデンアイ007
3	505万本	マリオカート64
4	354万本	ディディコングレーシング
5	328万本	スターフォックス64

⬆国境を越えて共通言語になりうるマリオ。ちなみにマリオシリーズ累計で、全世界で1億本が売れたのだ

⬆レア社開発の『007』と『ディディー』だけで861万本!! 現在開発中の新作もヒジョーに楽しみだ

❤部門別ランキング vol.1❤

音楽が最も良かったゲームTOP20

12月号読者アンケートより

順位	PT	タイトル	機種
1	216	スーパーマリオ64	N64
2	150	F-ZERO X	N64
3	140	ヨッシーストーリー	N64
4	138	スターフォックス64	N64
5	135	ゴールデンアイ007	N64
6	107	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	N64
7	90	マリオカート64	N64
8	86	MOTHER2	SFC
9	68	ファイナルファンタジーVII	PS
10	59	実況パワフルプロ野球5	N64
11	50	ポケモンスタジアム	N64
11	50	ドラゴンクエストIII	SFC
13	44	ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット	N64
13	44	ドラゴンクエスト(シリーズのテーマ曲)	SFC
15	41	1080° スノーボーディング	N64
16	39	ゼルダの伝説～神々のトライフォース	SFC
17	27	スーパーマリオブラザーズ	SFC
17	27	ウェーブレース64	N64
19	24	クロノ・トリガー	SFC
20	23	ポケットモンスター（緑・赤）	GB

➡N64ソフトに次ぐ上位のSFC版『MOTHER2』。N64版の音楽もめちゃかっこいいぞ！

約200タイトルが挙がった。これはただお気に入りのソフト名を挙げてもらう時（5～600タイトルが挙がる）に比べると、低い数字。音楽だけにしぼった名作って、意外と共通してくるのかもね。

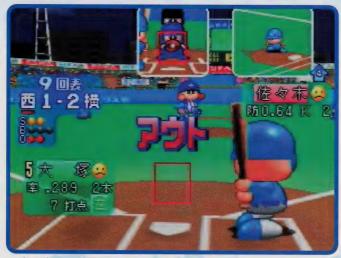
はみだしランキング

「秋葉原価格調査団」で発表していた発売中ソフトの人気ランキングは、このコーナーで不定期に掲載することになりました。再登場する日をお楽しみに！

N64&GBCで2つのパワプロ大発表!! 1

実況パワフルプロ野球6

◆98年の日本シリーズを再現したワンシーン。大魔人佐々木の防御率に注目してくれ!!

タイトル	実況パワフルプロ野球6	価格	未定
発売元	コナミ	ジャンル	スポーツ
発売日	未定	プレイ人数	1～2人用

お待たせ!! 人気シリーズ最新作が99年もN64に登場します!! しかも、今回はみんなの夢がついにかなってGB版『パワプロ』で育てた選手が使えるようになるんだ（詳しくは14ページ）。これでGBとN64でパワプロ三昧ができそうだぞ。もちろんデータは最新版!! 98年度に活躍した選手やチームを使うのが楽しみだよね。あ～あ松坂が横浜に入っていればな～と嘆いている人もいるかもしれませんが、ならばGB＆N64サクセスで作っちゃおうじゃありませんか!! そう、そんな楽しみ方もできるのがこの『パワプロ』なのです。では、じっくり紹介していくぞ。

もちろん'97年最終成績+最新データ!!ってことは横浜強し!?

ベンチ入り選手が3人増えるぞ!!

まず変わったのはベンチ入りの選手。1チームの選手枠30人は同じなんだけど、ベンチに入れる選手が投手1人、野手2人の計3人が増えることになった。これで長いペナントシリーズを戦うにあたっても、戦略が大きく変わってくるってモンだ。右は横浜のオーダー表。選手データはまだ変わる可能性があるからね。

試合中にケガが発生する

今回は、試合中にスライディングや死球などでケガが発生することになった。ケガをした選手は控え選手と交代になるみたいだぞ。控え選手の実力や使い方もちゃんと計算に入れておかないとダメってこと。

◆これが横浜ベイスターズのオーダー表だ。日本一のデータってことだな。先発完投型が少ないだけに、ベンチ入り投手が増えるのはうれしいかも。中継ぎの使い方も変わってくるもんね。後は大魔神につなげば……やっぱり無敵だよな～。このオーダーって……

球場もちゃ～んと実名で登場!!

登場する球場も実名なのは『パワプロ』のお約束。今回もきれいな画面で楽しむことができそうだ。ここにはないんだけれど来年の発売までには「西武ドーム」が追加されることになりそうだね。

横浜スタジアム　広島市民球場　ナゴヤドーム

明治神宮野球場　千葉マリンスタジアム

福岡ドーム

今度のサクセスは大学生編だ!!

恋に野球にバイトもあるぞ!!

そして、恒例のお楽しみ。サクセスモードは、またもや新展開の「大学生編」です!! プレイヤーはパワフル大学の野球部に属して、都市六大学リーグに参加し、成長していくというもの。もちろん、本業は野球なんだけど、大学生ということもあって、バイトに遊びにと色々と忙しいことになりそうなんだ。今回も超楽しいイベントがたくさん用意されているんだって!!

今度はお金が結構重要になるんだって!!

なんと今回は「お金」の要素が追加。バイトをしたりして貯めるみたいなんだけど……。おいおい、あくまでも野球が本業だからね～!!

←ほ～ら、お金を持っていると、こんな誘惑があったりして……どーする

←これが今回のサクセスのメイン画面だ。左から3つめのアイコンはちょっとヤカかも……

←この方が今回のマネージャーさんでっす。ラブラブイベントもありそうですな!!

←練習も変わっているみたいですよ。この画面は投手のサクセス画面みたいだよね

←これはお約束の「球拾い」。監督への良いアピールにもなるからいいよね

←大学なら設備も整っているのかな? いきなりマシン打撃ができるみたいだぞ

その他こんな所がリニューアル

打球が飛ぶときにデータが消える

打った瞬間に画面データが消えるので、打球がどこに飛んだのかがよくわかるようになった。

←これ、特にゴロでは有効。とっさの判断がしやすくなるからね

試合結果画面はこんな風に

結果画面もさらに細かく詳しくなった。チーム分析にはもってこいの画面かもね。

←どこに打ったかまでわかってしまうのはすごい。これって役立つことだよね

そしてGB版作成選手がN64で使える!!

そして今回の超目玉。同じく99年発売予定のGBCソフト『パワフルポケットサクセス外伝（仮）』で作成した選手が、このN64版で使用できるんだ。どーやってGBと64をつなぐかはまだ不明なのだが、これでほんとにサクセス三昧が楽しめそうだよ。詳しくは次ページからを見てくれ!!

←GB版のサクセスは高校が舞台だ。でもタダの高校ではないらしい。一体どんな高校なんだ!!

GBC版は次ページだ!!

N64&GBCで2つのパワプロ大発表!!②

パワプロポケットサクセス外伝（仮）

タイトル	パワプロポケットサクセス外伝(仮)	価格	未定	容量	16M
発売元	コナミ	ジャンル	スポーツ	備考	バッテリーバックアップ機能
発売日	未定	プレイ人数	1～2人用		ゲームボーイカラー対応

そして、ついにみんなの夢が実現!! 今度のGB版『パワプロ』はN64とつながります!! ここで育成した選手をN64に移してプレイできるってことなんだけど、これとっても楽しみにしていたことなんだよね。それをさらりとやってくれるコナミさん、あんたはエライ! しかも今回のGB版はサクセスがメインのゲーム。そして舞台はなつかしの高校生編!! N64では味わえない高校生活編をこちらでは味わえるってこと。これで電車の中でもパワプロができるってことだ。よし決めた!! 目標1日1選手育成だ!!

サクセスの舞台はなんとあの極亜久高校なのだ!!

荒廃した野球部を救え!!るのか……

ちょっと聞きました!! 高校編だやったー!!なんて喜んでたら、なんとあの極亜久高校に転校するんですってよ!! この荒廃した高校で甲子園を目指すなんてことが本当にできるんだろ～か?! あ～きっと野球部は悪の巣窟になっているんだろうな～。みんなウンコ座りでタバコなんてすったりして!! だが、だが、この最悪な環境からスタートしてこそ男冥利につきるってもんだ。仲間を更正させ、清く明るく正しい野球部を作ろうではないか!! あっなんか燃えてきた。熱血先生の気分。最後は感動的なクライマックスを迎えちゃったりして。俺、泣いちゃうかも……。とまあ、そ～んな気分になってしまいそうな怒濤の展開が待っていること間違いなし。史上最悪の野球生活が君の手にゆだねられるぞ!!

6/2 WEEK　たいりょく タフ
ケガ率 30%
コントロールが 5下がった♥

↑練習画面はこんな感じ。やっぱゲームボーイカラーはキレイですわ。うんうん

↑イベントシーンももりだくさん。同期のかめだくんが心の支えになるかもね

極亜久高校とは……?!

極亜久高校とは『パワプロ5』にライバルチームとして登場したその名の通り極悪な高校だ。主人公の高校を妨害したり、試合前に弁当に一服もるなんてことを平気でやり抜ける悪だ。そんな高校に転校していくなんて……。今までにないハードな展開に本当にマジメに野球ができるのであろうか? いやマジで!!

←これが極悪久高校の先輩となる外藤くんだ。怖いよ～（画面は『パワプロ5』）

←こうやって主人公チームを妨害してたりするのが日課だ（画面は『パワプロ5』）

サクセスの他にもこんなモードが

サクセスがメインのこのゲームだけど、実は対戦もできます。もち、通信対戦も可能なので、友達とも楽しめちゃいますよ。どんな風に対戦するかはまだ不明なんだけど、来月号も追って紹介していくので、続報に注目していてね。

←サクセスがメインだけど、対戦も楽しい。やっぱり友達集まったら戦うしかないでしょ

いまだかつてない「サクセス」に君ならど〜する?!

こんな登場人物が

とりあえず、今わかっている登場人物を紹介していきましょう。おおっ、『パワプロ5』でもおなじみの「まつくら」くんがいるじゃありませんか。またよくしゃべるヤツとして登場するのかな?それにしても外藤くんてがいどうくんって読むんだったのね。しらなかったです。げどうって読んでたし。

がいどう

『パワプロ5』では悪に徹したがいどうくん。野球は好きそうなんだけど。この悪さをなんとかできれば貴重な戦力になるかもね……（希望）

いかり（おとうと）

兄とは違って性格の良い弟くんが登場。なんかホッとしそう。でもやっぱり「あかつき学園」は今回も大きなライバルになりそうですな

ようこせんせい

ココロのオアシス。それがようこせんせいだ。も一なんでも相談しちゃうもんね。できたらラブラブイベントも発生してもらいたい〜

かめだ

いわゆる、「矢部くん」的な存在かな。主人公とともに極亜久高校野球部でがんばってくれそうだ。でも大変そうだな〜……

Dr.ダイジョーブ

やっぱりこの人も出てくるんだ。あんまりいい思い出ないぞ、この人とは。でもやっぱり色々と頼んでしまいそうな気分になりそうかも……

まつくら

『パワプロ5』では控えの投手としてがんばってくれたまつくらくん。おしゃべりすぎるのが玉にキズなんだけど。今回はライバルとして登場するぞ。

練習!!……できるのか?!

それが一番問題だ。荒廃した野球部にいるのはやる気のない先輩ばかり。彼らをたきつけて練習にはげみたいんだけど……。これは一波乱もふた波乱もありそうですな。とりあえず、右が練習画面だ。基本的にN64のパワプロと変わりないみたいだね。野手も投手も作成できるのかな？

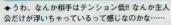
↑これはトスバッティングの練習シーン。打者の育成画面のようだね

↑体力やタフさは上のハートで表示されている。黄色いのは調子のマークみたいだ

↑ケガ率が表示されているよね。左の主人公の顔と調子を見て判断するのかな

そしてそこに愛はあるのか?

もちろんサクセスだけに、いろんなイベントも用意されています。女の子とのトキメキイベントもあるでしょーし、怖い先輩と色々あるかもしれません……。でも、あのマントかぶって相手高校を妨害しに行くのだけはイヤなんだけど……。もしそんなことになったら君ならどーする?!

↑うわ、なんか相手はテンション低!! なんか主人公だけが浮いちゃっているって感じなのかな……

↑おおっと、これはラブラブイベントなんでしょうか? 女の子とも出会いがありそうですな

↑あっ、かめだくんがあわてている。この顔からはあわてているようには見えないけど……

白黒GBでも遊べるよ

もちろん、ゲームボーイカラーだけでなく、通常のゲームボーイでも遊べます。画面も見やすくていいでしょ。

→でも、できればゲームボーイカラーで楽しんでほしいな

新登場
ボンバーマンが
帰ってきた!!
タイトル 爆ボンバーマン2
発売元 ハドソン
発売日 99年4月
ジャンル アクション
『爆ボン』シリーズの最新作がいよいよ登場!! みんなの味方ボンバーマンがN64でまたまた大暴れ!
爆BOMBERMAN2

お助けキャラ「ポミュ」登場で2人同時プレイ

ボンバーマン初の3Dで話題になった『爆ボン』の続編がいよいよ登場! ぐーんとパワーアップしたボンバーマンにまた会えるぞ。しかも今度はボンバーマンに強力な仲間「ポミュ」が加わった! だから、ボンバーマンとポミュで2人で同時にストーリーモードをプレイすることだってできるんだ。そのほかにも新しくなった要素がいっぱい。今回のゲームにもいくつかのモードがあるようなんだけど、4人対戦のバトルモードの情報は…。とりあえず、新ボムを中心にどっかーんと紹介していくぞ!!

◆これが初公開の新キャラ「ポミュ」。1人プレイの時はコンピュータがプレイしてくれる。爆弾を持つことはできないんだ

新ボムが加わって迫力アップ!

◆前作『爆ボン』で登場した「ためボム」も健在。爆発シーンもかっこいいんだ

なんと今回から属性をもったボムが登場するんだ。属性には何種類かあって、いつも通りの「火」のボムを含めて数種類あるらしいぞ。ボムによっていろいろな効果があるので上手く使い分けて行くんだろうね。そうすることで謎を解いたりもするらしいし。詳しい紹介は次のページを見てね。

◆これは「土」のボム。いろんなボムが使えるってなんだか楽しみだよね

STORY

BOMBERMAN

今回の敵は、元々義賊的海賊だった秘密結社「B.H.B団 (BLACK HOLE BANG)」。その総帥ルキフェルスは惑星カオスの神殿から「正邪のエレメンタル」を手に入れた時、封印されているはずの魔神サートゥスに魂を乗っ取られ、魔神の操り人形になってしまった。その後彼はブラックホールで星を吸い込み、惑星の力の源となっているエレメンタルを奪い始めた。なぜなら、魔神の封印をとくために全てのエレメンタルを集める必要があったから…。一方、ボンバーマンは、惑星旅行中に見つけたタマゴとともに故郷ボンバー星に帰る途中ブラックホールに吸い込まれてしまった。そしてボムを生み出す力の源「炎のエレメンタル」を奪われて監禁されてしまうのだった…。

ここが新しい!

1 敵がライフ制になった!

『爆ボン』の時からボンバーマンのライフは❤マークで表示されていたけど、今度は敵にもライフ制を採用。爆発にあたっている間にダメージが減り、ゲージがなくなると死ぬんだ。

2 マルチエンディングシステム

ストーリーモードでは、ボンバーマンの行動などでワールドが分岐、様々なエンディングにたどり着くことになるんだ。どんな風に分岐するのか不明だけど、何度もプレイできちゃうかも。

3 十字キーでの操作もOK!

3Dスティックの微妙な操作がちょっと苦手っていう人も安心。今度のボンバーマンは十字キーで操作することもできるんだ。もちろんスティック操作もできるのでどっち派にもやさしいね。

進化するポミュ

ボンバーマンが惑星旅行中に見つけたタマゴから生まれるのが新しい仲間の「ポミュ」。ポミュは爆弾を仕掛けて敵をやっつけることはできないんだけど、体当たりなどで敵を攻撃して気絶させたりしてくれるんだ。最初は、大した攻撃もできないんだけど、ボンバーマンが何かをしてあげることでポミュは成長するらしいぞ。しかも、成長の過程によって成長後の姿もかわるんだ。どんな風に成長するかはキミしだい!? 今後の情報が楽しみだね。

これが新ボム！属性ボム3種類を公開！

火のボム

いっつもボンバーマンが使っているおなじみのボム。前作『爆ボン』では3Dっぽい爆発だったけど、今回は十字に火が走っていくタイプに戻ったんだ。だから、敵を爆風に巻き込むには直線上に爆弾を置く必要があるってことだね。

水のボム

爆弾っていうイメージとはちょっと反対な感じの水。でもそんな「水」のボムも登場するんだ。敵にも属性があるようなので、きっと火の属性の敵に効果を発揮するボムなんだろうね。他にも謎解き風な使い道もありそうだぞ。

爆発した後なかなか火が消えないのが「土」のボム。敵の体力がライフ制になったので、このボムで大量にライフを減らすことが必要になるのかも。ってことは、体力が超多いボスとかがでてきちゃったりするのかも!? はてさて…。

札幌発! 開発チーム突撃Q&A

Q 『爆ボン2』ってどんなゲームになるんですか?

A 藤原: 基本的には、『爆ボンバーマン』のシステムを踏襲してまして、アイテムやボムを使ってトラップを仕掛けたり、敵を倒したりして行けない場所に行ったりするっていう部分は引き継いでます。前作と違う所は、前作では、どちらかというと爆弾を積み上げたり持ち上げたりする事によってそういうことをしてましたが、今回は、いろんな種類の爆弾を使い分けるという感じになってます。それから、お助けキャラのポミュがいることですね。このキャラを使うことで2人同時プレイができるので、親子で一緒に遊んだりする事もできます。実は、ポミュって死なないんです。だから、ゲームが苦手なお母さんやお父さんも一緒に楽しめるようになってます。

●左から、広報主任の中澤さん、開発係長の迫迫さん、ボンバーマン生みの親の藤原さん、『爆ボン2』企画の印南さん

Q ボンバーマンのパワーアップアイテムなどは登場するんですか?

A 印南: 出てきますよ。例えば、ゲームスタート時はボンバーマンのライフが2つしかないんですけど、パーツをそろえることによってライフが増えたりするんです。それから、今回のボンバーマンは最初からボムを持ち上げたり蹴ったりする事はできないんです。腕のパーツをとったらボム投げができたり、足のパーツを取ったらボムキックができるようになります。

藤原: 前作の『爆ボン』でもパーツは登場しましたけど、単なる着せ替えみたいだったんですよ。でも、今回はゲーム性に反映するようになってます。ですから、パーツ集めもより重要な要素になるわけですね。

Q 見た目的に『ボンバーマンヒーロー』にも近い感じがしますが?

A 印南: 今回は視点も自分で操作できませんので感覚的には似ていますね。ステージも、『爆ボン』よりも数は多いですけど、ひとつひとつが小さいんですよ。ボムを使って仕掛けを作動させたり、敵を全滅させて扉を開いたりって言うような、小さい謎をひとつひとつときながら先に進んでいくという感じです。

Q 現在、ゲームの開発進行度はどれぐらいですか?

A 印南: まだまだこれからです。改善していく所はたくさんありますから。でも4月に発売できるようにがんばりますので楽しみにしていて下さい。

読者が選ぶ期待の新作ランキングでは常に上位にいる『牧場物語2』。高い期待というプレッシャーと戦いながら日夜開発を続けるスタッフの方々のご苦労には頭が下がる思いです。でもそれを承知で、今月は読者の皆さんからいただいた質問や要望を開発陣にぶつけてみました。忙しい中、質問にお答えいただきました皆さん、本当にありがとうございました。

タイトル	牧場物語2
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	99年2月予定
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

教えて和田さん!!
牧場物語2の質問箱

皆さんの質問に全てお答えいたしましょう。

Q 発売時期が99年2月に遅れたのはどうしてですか?

A 『牧場物語2』をより面白い形にパワーアップするためです。

ありきたりな答えで申し訳ないんですが、実はゲームを開発している過程のなかでいろいろな事が起こりまして、その問題をひとつひとつ解決しながらゲーム開発をすすめているんです。期待して待ってくれている人が多いことは、大きな励みになりますし、またプレッシャーにもなります。ですからいろんな問題を解決してより面白い形にパワーアップしますので楽しみにしててください。

PROFILE
わだ やすひろ／牧場シリーズの全てを知る男。『牧場物語2』ではプロデューサーとして、スーファミ版の開発から一緒にやっているメンバー達と日夜奮闘中だ。

⬆こんなほのぼのした牧場の世界に出合えるまでもう少しの我慢だ。首をながーくして待ってようね

どうして振動パックには対応しないんでしょうか？

一応いろんなケースで実際にやってみて、試したんですよ。

石を叩いた時や、切り株を切った時、クワを使った時とかいろんな場面で振動パックの可能性を試してみました。だけど実際にやってみて、道具を使うたびに震えるのって結構大変だなという事になりまして、今回は見送ろうということにしました。

⬆にわとりをつかんだ時に、振動パックが震えるのって結構面白いかと思うんだけどね

『牧場物語2』は64GBパックには対応していないんでしょうか？

ごめんなさい。次のチャンスがあればやりたいと思います。

ごめんなさい。できないんですうー。『牧場物語GB』で育てた牛やにわとりを『牧場物語2』に連れて行きたいといった声があるのは知っているんですが、ちょっと難しいですね。技術的な事なのであまり詳しく言いませんけど、N64版の方があとでできたので、より細かい設定がしてあるんですよ。でも『牧場物語2』が発売されて、皆さんに買ってもらって人気がでて、それじゃあ『牧場物語3(仮)』を作ろう!! なんて事になったら、その時はゲームボーイとの仕掛けを含めていろいろとやってみたいですね。

赤ちゃんは一体何歳くらいまで成長するんでしょうか？

何歳までという設定は特にしていないんですよ。

ちなみに赤ちゃんは、奥さんが「できた」といってから60日で生まれます。実は赤ちゃんの年令は特に設定してないんです。ただ愛情度っていうのがありまして、赤ちゃんへの接し方によって愛情度が変わってきます。それによって赤ちゃんの反応もだんだん変わってくるっていう楽しみも用意されています。例えば赤ちゃんは裏山や町まで連れて行くことができます。だっこしたまま話しかけると普段とは違った反応をしてくれますよ。ちなみに結婚する相手によって、赤ちゃんの性格（反応）は違ってきます。あと赤ちゃんが病気になったりとかすることもあるんですけど、その時はちゃんと手当てしてください。そのままほっといても、死んでしまうなんてことはないですけど、大変な事になってしまいますので、早くなんとかしてあげてください。

今回は作物の品種改良ができるって本当ですか？

それは秘密です…。

イラスト展示室～牧場編

【兵庫県／月美さん】

【岡山県／土屋正志さん】

【兵庫県／吉田珠里さん】

【北海道／中村祐美さん】

【神奈川県／田中真悟さん】

【高知県／岡本直樹さん】

Q 継続プレイをやったら違うエンディングを見れますか？

A 当然ながらエンディングは1度しかありません。

ゲームのエンディング自体は1度しかありません。ただ今作にはランキングモードというものがあって、それは日記とは別にカセットにセーブされます。コントローラパックに日記をセーブして友達のカセットに持っていくと、自分の記録を残せたりもするのです。ですから自分の牧場を友達にみせて自慢することもできるんです。

Q 裏山でとった虫にはエサをあげたりするのですか？

A 捕まえることは出来るんですけど、飼ったりはできないです。

虫もかごの中で飼われるより、自然のほうがいいはずですから、捕まえたらその場ですぐに逃がしてあげるか、人に見せるかしてあげてください。やはり自然のままが1番ですよ。

みんなの要望を伝えてみました その①

お願いします	お答えします
2人同時プレイはできますか。奥さんと一緒に行動したいです。	ムー、これはアイデアとしてはあったんですが…。1人用でもかなりのボリュームなので、今回はがまんしてね。
犬・にわとりなど動物達の足音や鳴き声を入れて欲しい。	鳴き声は入ってますよー。足音はでないですけどね。
移動手段はトラックやバイクが選べて、最後は家がキャンピングカーになるってのはどう。	自然が一番!!
家を自由に設計したい。	そうですねえー。これはやりたい事のひとつです。でも前作と比べると増築の自由度は結構上がっていますよ。

Q SFC版の女性キャラと今回の女性キャラは何か関係ありますか？

A あるような、ないような、どうなんでしょうね。

実はSFC版の『牧場物語』にいた女性キャラクターも、今回の『牧場物語2』に結構登場していますよ。だれがでているのか探してみてください。あと女性キャラじゃないですけど前作に登場していた、「コロボックル」は今作にも登場します。どういった登場の仕方で、何をしてくれるのかといった詳しいことはまだないしょですけど、楽しみにしててください。

ポプリ
エリィー
カレン
ラン
マリー

最初はいったいお金をいくら持っているのですか？

スタートの時は300Gしか持っていません。

でも仕事をがんばればすぐに増えますから、頑張ってください！でも今作ではかなり値段の高い買い物も用意していますから、お金が増えても大きな買い物をするとすぐに無くなってしまうので、なかなかたまらないはずです。

←スタートのお金は少ないけど頑張って牧場を大きくしていこう

今回は羊が登場するそうですけど、どうやって毛を刈るんですか？

ハサミのアイテムを手に入れて、自分で刈りとります。

羊の毛はハサミが手に入らないと刈りとることは出来ません。また子羊の毛も刈りとれないです。毛がなくなった羊ってほんとかわいそうなんですよねえ。そうそう、ところで、前作では牛が死んでしまったら教会に運ばれましたけど、今作ではお墓で葬式というイベントになりました。でも牛や羊が死んでしまうとしあわせ指数が大きくダウンしてしまうので、気を付けてくださいね。

←こんな墓場でのイベントなんてみんなは見なくて済むようにしないとね

みんなの要望を伝えてみましたその②

お願いします	お答えします
また裏山にあるのどかな温泉にはいってみたいですー。	最初からはありませんけど、ゲームを進めていくと出てくるかも？
台風や地震のような自然災害はきらいなんですけど。	今回も起こります！そんなにひんぱんじゃないですけどね。
ミルクでチーズとかヨーグルトとかアイスクリームが作れたらいいな。	うわあー！いいですね。くう～。
クワが第4段階までいってトラクターに変身するのはどうですか？	ゲゲッ!!これはすごすぎます。
家の中にはN64をおいてほしい。	いいですねえー。でもいろんな物が有りすぎて置き場所がないんです。
和田さんはナインティナインの矢部さんに似てると思うんですけど。	似てないっちゅーに！（笑）

イラスト展示室～キャラ編

【千葉県／かなりあ守さん】

【広島県／青藍封真さん】

【茨城県／かのんさん】

【東京都／小餅隆介さん】

牧場ファンを代表して一言

たくさんのイラストや質問のハガキを送ってくださったみなさま本当にありがとうございます。

このゲームは個人的にも大好きなので、私の質問もいろいろと付け加えました。ソフト発売の数ヶ月前というのは、開発スタッフにとっては最後の追い込みともいうべき非常に忙しい時なのです。でも発売までにどうしても皆さんからいただいた質問や要望を伝えたくて、何とか今回の取材にこぎつけました。さすがに開発現場に乗り込んでの取材は遠慮してファックスや電話での取材になりましたが、お忙しい中お答え下さった開発の皆様にあらためてお礼を申し上げるとともに、1人のユーザーとして『牧場物語2』の完成を心より楽しみにしております。

（おっちゃんことわたる）

爆笑人生64 めざせ！リゾート王

4人集まったら『爆笑人

年末年始はみんなでワイワイとボードゲームをするのが世の常。特に今冬は任天堂キャラ大集合の『マリオパーティー』、ハドソンからは編集部で異常人気の『ゲッターラブ』、そしてタイトーからはパーティーゲームのビルロビンソン（ふるー）、『爆笑人生64』が登場するのだ。この『爆笑人生』は、わかりやすく簡単なルール、山ほどあるイベント、ユニークなバラエティーマス、パーティーゲームに必要な要素がてんこ盛りで、まさに正統派ストロングスタイルのお薦めゲームなのだ。今月は実際にゲームをすすめながら詳しく紹介していくぞ。それではLet's Begin（さらにふるー）。

タイトル	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	容量	96M
発売元	タイトー	ジャンル	ボードゲーム
発売日	12月24日	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	コントローラパック対応

さいころを振ってゲーム開始

◆3Dスティックを下にひいてパチンとはじくとさいころが回転するのだ

プレイヤーは2つのさいころを同時にふって、出た目の数だけマスを進んでいく。スティックをはじいてさいころをふるので、狙って目をだすのはほとんど無理だ。ちなみに赤いさいころの目がホテルマスに止まった時の宿泊数になる。

止まったマスで物件を購入だ

◆土地やお店のマスに止まったら迷わず購入すること。後々の交渉に役立つはずだ

マスの種類は様々。お金を払って購入できる分割地やお店のあるマスに止まったら、迷わず購入しよう。特にゲーム序盤は購入できるマスに止まる可能性が高いので、無駄使いせずに、ある程度現金を持っておくほうが良さそうだ。

マスがつながれば合併できる

◆2分割の土地なら、最初の土地を入手できればいきなりリーチとなるわけだ

隣り合う同じグループのマスが手に入れば合併することができる。2分割されている土地と、3分割されている土地があるので注意が必要だぞ。ゲームも中盤にさしかかると、土地（マス）をめぐる激しいやりとりが待っているのだ。

合併地にはホテルを建てよう

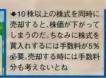
◆ホテルの値段と宿泊料金のバランスを考えて決めよう

土地の合併に成功し、次の周回でその土地にうまく止まればホテルを建てる事ができる。ただしホテルはかなり高額なので、お金の工面をうまくやってないと、土地はあってもホテルが建てられない、なんてことにもなりかねないぞ。

勝利の方程式 その1 株式～Road to Resort King

このゲームの面白さのひとつに株式の売買がある。実際の社会でも、会社の資産内容や経営が良ければ基本的には株価は上るもの。このゲームでもいい物件を購入したり、ホテルを建築したりすると株価が上昇する。ゲームがうまく進まず、なかなかホテルを建てられないなら、他の人の株式を買って値上がりを待つのもいいかも。ちなみに株式の買入れは証券取引所マスのみで、売却は毎回自分のターンで可能だ。株価の上げ下げは1ターンごとに表示されるので、こまめに売買していくのも面白いぞ。でも、あまりにはまりすぎて、私のように実際の株式で大損こいてもしりませんぞ。

◆証券取引所のマスはさいころも出た目に関係なく、通過する際に必ず止まるマスの1つだ。もしピタリこのマスに止まるとプレイヤーの株式が5枚もらえるぞ

◆10株以上の株式を同時に売却すると、株価が下がってしまうのだ。ちなみに株式を買入れするには手数料が5%必要。売却する時には手数料分も考えないとね

◆スタート時はみんな1株50円だけど、終盤になるとかなりの格差が生じる。「あの時あの株式を買っていればなぁ」と思うのはゲーム中だけじゃない私…

生64」だ。みんなでリゾート王を目指そう!!

勝利の方程式 その2 ホテル～Road to Resort King

このゲームが面白くなるのは、土地の合併に成功し、ホテルを建設してからだ。ホテルは収入も多いので、株価もドーン上がるぞ。さらにホテルは増資すれば、別館を2つまで、オプション施設を2つまで建築することができるのだ。

これでガバガバ儲けよう!!

別館を建築

新たな施設を建築

さらに施設を建設

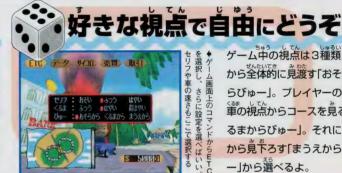
5つ星ホテルが完成!!

バラエティーに富んだコース

コースは全部で7種類。個性あふれる楽しいコースばかりだ。特定のコースだけのイベントもあるので、全部のコースをプレイしないとね。実は隠しコースがあるというウワサを入手したのだ。来月号までには見つけておくので楽しみに待っててね。

南国タウン

好きな視点で自由にどうぞ

ゲーム画面上のコマンドからETCを選択し、さらに設定を選べばいい。セリフや車の速さもここで選択する

ゲーム中の視点は3種類。空から全体的に見渡す「おそらからびゅー」。プレイヤーの乗る車の視点からコースを見る「くるまからびゅー」。それに真上から見下ろす「まうえからびゅー」から選べるよ。

ドーナツタウン

ふじやまタウン

おそらからびゅ～

くるまからびゅ～

まうえからびゅ～

視点はゲーム中にいつでも変えられるので、気分次第でいろいろとやってみたらいいかがかな

アイスタウン

さぼてんタウン

やまびこタウン

マス:36 エリア:7 ショップ:6

ビバリータウン

Zボタンでマップをチェック

自分のプレイ中にZボタンを押せばマップ画面に切り替わる。スティックで自由にポイントを動かせるので狙っている物件情報はここでチェックしよう

画面上にあるミニマップで大体の事はOKなんだけど、「どのマスに何があるのか?」とか「このマスは誰の持ち物なの?」といった詳しい情報が後半になればなるほど必要になってくる。そこでZボタンを押して、全体マップを表示してこまめに状況をチェックしておこう。

悲喜こもごものカードマス

カードマスはチャンス、トラブル、ハプニングの3種類。チャンスカードは基本的に何かいいイベントが起こるし、トラブルカードは当然悪いイベントが発生する。ハプニングカードは一体何が起こるか分からない楽しいカードだ。プレイヤーだけでなく全員に関わるイベントも発生するので面白いぞ。日頃の行ないがものをいいそうだね。

チャンスカード

◆タダ券をゲットした。これがあれば高いホテルでも、1回はお金を払わなくてもOK

◆ミス・ミスターコンテストで優勝したぞ。みごと賞金344Gをゲットしたのだ

トラブルカード

◆忘れ物をしてしまったぞ。お金の被害はないけれどまた銀行まで戻って周回のやり直しだ

◆なんと募金カードが…。一番恵まれないプレイヤーにこんなにお金をプレゼント。トホホ…

ハプニングカード

◆みんなでパーティーを開く事になったみたいだけど、全員から会費を徴収されたぞ

◆今度は誕生日パーティーだ。このカードを引いたプレイヤーは全員からお金がもらえる

1周まわると銀行で決算だ!!

1周まわると必ず止まるのが銀行。ここではその周回の収支を計算してお金をくれるのだ。収支に関係するのは、自分が持っているお店やホテルからの収入、土地を買った時に発生する税金。周回するたびに毎回もらえるボーナスなど。

◆ピタリ止まると銀行から周回ごとにもらえるボーナスが2倍になるのだ。ラッキー!!

◆毎回こんな感じで決算してくれるのだ。イベントやハプニングで自分が持っているお店やホテルの来客数が増減すると、銀行でもらえるお金も増減するのだ

ショップは高いけど買うべし

ショップの料金は土地と比べると少しお高いけど、お金があったら迷わず購入しよう。他のプレイヤーが自分のショップマスに止まると結構いいお金がもらえるので、出資分はすぐに取り返せるだろう。またイベントでショップの来客数が増えたりすると(もちろん減ることもあるんだけど)銀行の決算もよく(悪く)なるぞ。

◆なんとショップはホテルに支店を出すことができる。するとホテルにはいった収入の一部がもらえるのだ

勝利の方程式 その③ 交渉術～Road to Resort King

ゲームが中盤に入ってくるとほとんどの土地(マス)が誰かに購入され、うまく合併が進まなくなるはず。そんな時は土地と土地の交換や購入を持ち掛けてみよう。お互いの利害が一致すれば比較的スムーズに交渉が進むはずだ。コンピュータを相手に遊んでいる時でも、交渉を持ち掛けられることもあれば、持ち掛けることもできる。全体マップをよく見ながら戦略を立てつつ交渉にのぞもう。

◆お互いの利害が一致しなければ交渉はまとまらない。条件をよく吟味しよう

◆お互いの土地を交換しあうとそれぞれ自分の土地が合併できる。土地の価格差はお金で考慮しよう

注意:ゲーム終了後の人間関係について、本誌では

イベントは忘れた頃にやってくる

ゲームを楽しんでいる最中に、突発的におそいかかるイベントからはもはや逃れるすべはない。画面上に流れるイベントムービーをみながらどんな結果になるかを楽しみに（余裕があればね）待つしかないのだ。まあ悪いイベントばかりじゃないわけだしね。

◆▲なんとストライキが発生したようだ。一体どういう結末をむかえるのか!!

せっかくホテルを建てたのに!!

バラエティーマスを利用しろ

このゲームでかなりいい味だしているのがバラエティーマスの存在。メリットになるかデメリットになるかはプレイヤーの工夫しだいだぞ。うまく味方につけてゲームを有利にすすめていこう。

骨董屋

◆ここで買った骨董品が将来値上がりして、一発逆転大もうけすることができるかもしれないぞ

武器屋

◆いろんなトラップを購入することができる。好きなマスにセットすることができるぞ

気球屋

◆お金を払うともう一軒ある気球屋まで運んでくれるのだ。嫌なマスはこれでショートカット

病院

◆検査のために1回休みになってしまったぞ。経営しているお店やホテルも休養になってしまうのだ

裁判所

◆裁判費用を払っていざこざの裁判を起こそう。裁判に勝てれば相手から慰謝料をもらえるぞ

税務署

◆なんと税金として所持金の20%を取られてしまう恐ろしいマスだ。現金がないときはどうすんの？

お金が払えないとどうなるの？

土地やお店などの資産はあるけどお金が払えないときは、物件を売るしかない。そして売られた物件は競売にかけられてしまう。競売はセリになっていてAボタンを押すと希望購入価格が上がっていくのだ。

◆ホテルの宿泊代金が払えなくって、株式や手持ち物件を手放さなくてはいけなくなってしまった

◆手放した物件は競売にかけられるのだ。欲しい物件ならAボタン連打で競り落とそう

勝利の方程式 その④ 乗っ取り〜Road to Resort King

どうしても欲しい土地があるのに、所有者が譲ってくれないときはどうするか。方法は1つ。自分が欲しい土地に止まって強制購入するのだ。このゲームでは合併前の土地やお店を3倍の価格で強制購入できるのだ。

◆なんと言われようとも欲しいものは金の力で購入するしかないのだ。ハッハッハー

勝利の方程式 その⑤ 金の力〜Road to Resort King

ホテルを建てたらあとは出来るだけ止（泊）まってもらうだけ。ホテルの入口を向かいのホテルから強制購入することで自分のホテルの入口を広げられるのだ。やはり最後にものをいうのは金の力だね。

◆入口が広がれば当然誰かがマスに止まる確率も増えるわけだ。リゾート王はもうすぐだ

一切責任を負いません…

ついにリゾート王決定!!

新日本プロレスリング 闘魂炎導 the next generation 2

ただいまより、『闘魂炎導2』徹底紹介を行います！

タイトル	闘魂炎導2～the next generation
発売元	ハドソン
発売日	12月26日
価格	6800円
容量	256M
ジャンル	スポーツ（プロレス）
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応

永久保存版!?お得な情報が満載！

「闘魂炎導2」は12月26日発売だ！

今月号は『闘魂炎導2』発売直前つーことで、ゲームのシステムを詳しく紹介するよ。さらに、とっても役立つ「登場選手名鑑（隠しレスラー含む）」、そして、『闘魂』シリーズを制作した「株式会社ユークス」の開発スタッフのみなさんに直撃インタビューを敢行！これだけ役立つ情報がそろってしまえばもー、読むしかないでしょ！てなワケで今月も「1、2、3、ダーッ！」（笑）。

↑越中のパワーボムが炸裂！これで一気に勝負をきめろ！ちなみにコマンドはZ+A+B

↑獣神サンダーライガーの入場です！もちろんマントもちゃんと着てるぞ

選べるモードは？

『闘魂炎導2』にはどんなモードがあるかってえのは前にも説明したんだけど、今月は発売直前ということでもう一度復習してみよー。というわけで、各モードをまとめてみたので右側の表をみてくれたまへ。ちなみに『2』から新しく追加されたモードは「MVP」と、「シャッフル」それから「技表」のあわせて3つだ。

選べるモード

IWGP
勝ち抜き戦でベルトを奪い合え！

MVP
年間スケジュールを通してメインイベントを目指せ！

エキシビジョン
1回だけの試合をする

レスラーシャッフル
レスラーを合成して新しいキャラを作る

ラーニング
COMに自分の動きを覚え込ませる

技表
全レスラーの技コマンドを検索できる

出てくる選手は？

登場するレスラーはすべて新日本プロレスで実際に活躍する選手で、合計26人。どんな選手が登場するかは31ページの選手名鑑をみてもらおう。また、今回は全選手が必ず一言はしゃべるし、服部レフリーの声や田中リングアナ（愛称ケロちゃん）の前ふりなんかも入ってるぞ！スキップしないで前ふりもちゃんと聞いてね！

選手名鑑は31ページだ！

闘い方をたたきこめっ!!

操作系をおぼえておこう！

基本動作

L
アピール（1回押しか2回押しかでアピールがちがうぞ）

R
攻撃相手の切り替え（タッグor バトルロイヤル時）

C
相手に向かってダッシュ
C+3Dスティック
でスティックの方向にダッシュ

3Dスティック
移動

A/B
攻撃（詳しくは下の「基本技」を見てね）

補助動作

ダウン中の敵の足or頭付近でC
相手を起こす（Cボタン2回押しで後ろ向きに起こす）

3Dスティックをコーナーポスト方向
コーナーポストに登る

敵がコーナーポスト付近でダウン中にC
相手をコーナーポストに乗せる（Cボタン2回押しで後ろ向きに）

コーナーで待機中の味方に向かって3Dスティック
タッチ（タッグ時）

コーナー待機中にC
タッチ要請（タッグ時）

返し技を決めろ！

相手に技をかけられる前に、どのボタンで技をかけてくるかを予想し、「そのボタン+3Dスティック相手と逆方向」を入れておく。この予想があえば、相手の技を返すことができるぞ。これができるのが『闘魂炎導』シリーズ最大の特徴だっ！返し技のバリエーションはものすごく豊富なのでどの状況でどんな返しができるか確かめてみよう。

◆相手が技をかけてきたところを逆につかんで

◆そのまま持ち上げてみちゃったりなんかしちゃって

◆もうここまでくればどんな技になるかわかるよね？

◆これで返し技の完成！バックドロップでした！

基本技

立ち技

ボタン	技
A	パンチ系1
A・A	パンチ系2
B	キック系1
B・B	キック系2
A+B	打撃技（強）
Z+A	投げ技1
Z+A・A	投げ技2
Z+B	投げ技3
Z+B・B	投げ技4
Z+A+B	投げ技5
C	ロープに振る

ダウン技

ボタン	技
A	ダウン打撃1
B	ダウン打撃2
A+B	ダウン打撃3
Z+A	関節技1
Z+B	関節技2
Z+A+B	関節技3

（関節技は上半身と下半身で技が変化）

ボタン	技
C	相手を起こす フォール

このゲームで使える技は全員分あわせて600種類以上。各選手ごとに特徴のある技はほとんど再現できてると思って間違いないが、出し方は基本的にみんな一緒。あとは技を出す選手、そしてかけられる相手のダメージによって、でてくる技が変わってくるのだ。

◆ライガー対金本。ライガーが押さえ込んでフォール！

◆相手の状況によって出る技がちがうのだ。まだ相手が元気なときはこれ。

◆んでもって、ふらふらになってきたりするとこういう大技が！

バトルインタビューin横浜！

ユークスさんにおじゃましまーす！

今月は、実際に『闘魂炎導2』を制作している「株式会社ユークス」さんにおじゃましてスタッフの方にお話をうかがってきたのであった。ユークスさんと言えば、PSの『闘魂烈伝』シリーズなんかでもおなじみだね。

今回お話を聞かせてくださった皆さん

奥から順に
北澤敏彦さん（チーフプランナー）
千早拓さん（チーフデザイナー）
伊藤真道さん（デザイナー）
中垣克視さん（チーフプログラマー）

●PSの『闘魂烈伝』と『闘魂炎導』で一番違う部分っていうとどこですか？

北澤：『炎導』の企画をやるところからして差別化というのは考えてたんですが、なにが一番違うかということを考えると、自発的に返し技が狙えるというところですね。その返し技に関しては1で基礎ができて、今回はその部分に大幅に力を入れることができたなと思います。

千早：これだけ返し技を入れたプロレスゲームってないですよね。結局返し技っていうのはゲームとして技を返せるっていうことだけじゃなくて、プロレスらしいシチュエーションがたくさん含まれてると思うんですね。「プロレスらしい動きだな」と思うのは意外と返し技のほうに多かったりするんで、それを増やすことでよりゲーム全体の雰囲気がプロレスらしくなってくるんじゃないかなと思ってます。（30ページに続く！→）

どんな遊び方ができるのかな!?

めざせメインイベント～MVP

このモードは新人レスラーの気持ちが体験できる「レスラー育成モード」なのだ。自分のキャラを1人選び（シャッフルやラーニングキャラでもOK）、年間スケジュールをこなしながらMVPを目指そう。ただし、MVPを取るためには各シリーズで勝ち抜いてメインイベントまで試合の順位を上げていかなければならないぞ。

↑対戦の組み合わせ表示。シャッフルレスラーで参加したぞ

↑団体から誘いを受けたりというイベントも発生するのだ

FINAL POWER HALLを再現！

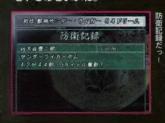
ちょっとだけドリテクなネタも紹介してしまおう。MVPモードの「G1クライマックス」で優勝すると、隠しキャラとしてあの「長州力」が出現するのだ。この長州力を、MVPモードの参加レスラーに1人だけ参加させてみよう。そうすると、年間の最終シリーズ「BATTLE FORMATION IN 闘強導夢」の替わりに、長州の引退試合「FINAL POWER HALL in 闘強導夢」が開始されるぞ。そう、あの感動がゲーム上で再現されてしまうわけなのだ。そして、最後に長州力の引退式がみられるというおまけつきだ！

↑テーマ曲「パワーホール」とともに長州の入場だ！

ベルトを賭けて勝負だ！～IWGP

前作をやった人にはおなじみのモード。コンピュータ相手に勝ち抜いて、IWGPのチャンピオンベルトを手に入れよう。ベルトを取ったら今度は防衛戦だ！防衛を重ねてベルトの価値を上げよう。また、コントローラパックに入ったベルトを賭けて、ダブルタイトルマッチを行うこともできるぞ。友だちと統一王座決定戦をやるのもいいね。

↑坂口社長からベルトが渡されるのだ。すげえぜ！

↑これがチャンピオンベルトの防衛記録だっ！

シャッフル・ラーニング

シャッフル

2人のレスラーをまぜ合わせて、元になったレスラーとは違う技を使う「新しいレスラー」を作るんだ。

↑選手どうしだけじゃなく、こういったアイテムも用意されている

ラーニング

コンピュータキャラに自分の行動パターンを覚え込ませ、息のあったタッグパートナーを育成しよう。

↑キャラがどれだけ動きを覚えたかもこういった形で表示される

バトルインタビューin横浜！

●一番作りづらかった選手は？

千早：小島選手の新しいタイツですね。グラフィックの作業が全部終了してから噂で小島選手がNWOに入ったというのをきいて、翌日新日の事務所に行って「来シリーズ小島さんはどこの所属ですか？」って（笑）。

伊藤：でもわからないっていわれて。しょうがないんでコスチュームのデザインをしてる事務所のほうに電話しまして、「小島選手のコスチュームはどうなるんですか」って聞いてみたら線画をファックスしてくれまして、で、電話で「このオレンジはどういうオレンジですか」とか聞いて（笑）。

●実際に開発室の中で技を掛け合ったりはするんですか？

千早：試合をビデオでとって確認するんですけど、どうしてもビデオだと死角になっちゃう部分があるんで、それを確認するためにみんなでかけあうんですよ。そのときに部外者の方が入ってこられるとあせりますね（笑）。

伊藤：あと、モデリングのほうでも飛び交う言語が「ここの大胸筋が…」とか「乳首の色がもうちょっと…」とかやたらと怪しいんですよ。何のゲームを作ってるんだって（笑）。

●思い入れのあるレスラーっていますか？

千早：開発の最中自分の持ちレスラーみたいのをきめるんですよ。それは他の人とダブらない様にしてそのレスラーに思い入れをこめるんです。そうすることによって、「おい、このレスラーちょっと弱いよ！」みたいなことがあって自然にバランスが取れると（笑）。

●皆さんの持ちレスラーは誰なんですか？

千早：僕は橋本ですね。走り回ったりせず、けさ切りチョップと蹴りで腰を据えて（笑）。

北澤：好きなのは天山選手なんですけど、使ってるのは天龍選手とサムライ選手です。

伊藤：僕は武藤選手ですね。もう作る段階からこだわって、乳首の色までしらべましたから（笑）。コスチュームの細かい部分までこだわって愛情いっぱい注ぎ込んでますよ（笑）。

中堀：僕は蝶野で、しかも4Pの白い蝶野なんですよ。武藤選手と蝶野選手は4Pがベビー時代のやつなんです。

●みなさん、いまこのゲームでどんなふうに遊んでるんですか？

北澤：社内ではやってるのがシャッフルレスラーを作って、打倒人間をめざすという遊び方なんです。強いラーニングレスラーをシャッフルして作るっていうのがはやってますね。

千早：ラーニングはすごいキャラがいますよ。無駄のない動きで。

伊藤：で、そういうキャラをMVPに参加させて、「あ、いいな。きょうはおまえのキャラ長州さんと組んでるよ」とか。

千早：キャラによってすごい差がつくんですよ。あるキャラはだんだん上のほうの選手に引っ張ってもらってタッグ組んだりするんですけど、ぼくはまだ前座とか。「おまえはいいよなライガーさんに大事にされて」とか（笑）。あと、イベントで正規軍とかにさそわれたりとか。やっぱりどっかの団体にはいっちゃうと試合を組んでもらいやすくなるんで。

北澤：だけど、あんまり上のほうで戦うと、相手の選手が強いがために自分の選手が怪我するとか。怪我とかはちゃんと試合に反映されまして、腕をけがすると腕で簡単にきまったりするんです。

●「闘魂炎導」シリーズは年末の恒例ソフトと思っていいんですか？

藤原（ハドソン広報）：ま、いろいろとがんばってますんで（笑）。ユーザーの皆さんの声が次につながるということで。

「闘魂炎導2」登場レスラー名鑑

表の見方

❶名前 ❷所属
❸クラス ❹得意技とコマンド

● 橋本真也❶
❷ 新日本プロレス
❸ ヘビー級
❹ 垂直落下DDT
Z+A+B

表の色分け

青：前作にも登場
黄色：初登場
赤：隠しレスラー

総勢26人！全キャラ紹介

● 橋本真也

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- 垂直落下DDT
  Z+A+B

● 佐々木健介

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- ノーザンライトボム
  Z+A+B

● 藤波辰爾

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- ドラゴンスリーパー
  背後からZ+A

● 中西学

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- アルゼンチンバックブリーカー
  Z+A+B

● 小島聡

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- オクラホマスタンピート
  Z+A+B

● 越中詩郎

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- ジャンピングヒップアタック
  走ってA+B

● パワー・ウォリアー

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- ストラングルホールドγ
  ダウン中にZ+A+B

● 武藤敬司

- NWO-JAPAN
- ヘビー級
- コブラツイスト
  背後から
  Z+A・A

● 蝶野正洋

- NWO-JAPAN
- ヘビー級
- ケンカキック
  B

● 天山広吉

- NWO-JAPAN
- ヘビー級
- モンゴリアンチョップ
  A+B

● グレート・ムタ

- NWO-JAPAN
- ヘビー級
- 毒霧
  A+B

● 獣神サンダーライガー

- 新日本プロレス
- Jrヘビー
- ライガーボム
  Z+A+B

● 西村修

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- ジャパニーズレッグロールクラッチ
  背後からZ+B・B

● 山崎一夫

- フリー
- ヘビー級
- 剃刀コンビネーションキック
  B・B

● 天龍源一郎

- フリー
- ヘビー級
- DDT
  Z+A・A

● エル・サムライ

- 新日本プロレス
- Jrヘビー
- サムライボム
  Z+A+B

● 大谷晋二郎

- 新日本プロレス
- Jrヘビー
- 大谷式ライガーボム
  Z+A+B

● 金本浩二

- 新日本プロレス
- Jrヘビー
- 踵落としコンビネーションキック
  A+B

● 高岩竜一

- 新日本プロレス
- Jrヘビー
- デスバレーボム
  Z+A・A

● ケンドー・カ・シン

- 新日本プロレス
- Jrヘビー
- ビクトル式腕十字固め
  背後からZ+A+B

● ドクトル・ワグナーJr

- EMLL
- Jrヘビー
- メキシカンストレッチ
  背後からZ+A+A

● 長州力

- 新日本プロレス
- ヘビー級
- (隠しキャラ)

● アントニオ猪木

- UFO
- ヘビー級
- (隠しキャラ)

● 小川直也

- UFO
- ヘビー級
- (隠しキャラ)

● ドン・フライ

- UFO
- ヘビー級
- (隠しキャラ)

● タイガー・キング

- UFO
- Jrヘビー級
- (隠しキャラ)

Ogre Battle 3 オウガバトル

Person of Lordly Caliber

タイトル	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
発売元	クエスト
発売日	99年春
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

発売予定が冬から春にのびてしまった『オウガ3』だけど、今月はグラフィックが超かっこいい連続写真を紹介するぞ。

戦闘地域のバリエーション&魔法連続写真公開!

ゲームのプレイ時間のなかで最も多いのがフィールドマップの攻略。編成した自軍のユニットを派遣して、そのフィールドの目標（敵本拠地の陥落など）を達成していくのだ。そこで指揮官たるプレイヤーが一喜一憂するのが、作戦の真価を問われる戦闘である。戦闘を有利に進めるためには、土地や気候条件・有効な攻撃を発揮できる編成などが重要だ。ここで紹介する情報も作戦に役にたつだろう。

◆ワールドマップ画面。未攻略の地域に軍団を移動させるとフィールドマップへと移行する

◆フィールドマップでは、自軍の軍団を派遣し、目標達成を目指す。ここで戦闘が起こるのだ

様々な戦闘地域

ユニットには、「移動タイプ」が設定されており、それぞれに適した土地がある。飛行タイプのユニット以外の殆どは、雪原・湿地・川などが苦手で、移動速度が落ちたり移動不可能になったりするのだ。

岩場

拠点

森林

川

草原

街道

雪原

合成魔法 ラーヴァフロー

新システム「同時攻撃」。2人の魔法使いが同時に魔法を発動すれば合成魔法となる。これを有効に発動させるには、ユニット内のキャラ配置が重要なのだ。

↑横の同列に並んでいる2人のキャラクターの攻撃目標が一致すると「同時攻撃」となる

↑炎の魔導書を持つゴエティックと、風の魔導書をもつマジシャンでラーヴァフローが発動

↑魔法使いの2人が同時に行うので合成魔法となる。肉弾攻撃同士なら同時攻撃だ

↑バトルコマンドを「指揮官を狙え」に設定されていると同時攻撃が発動しやすい

↑空から緑色の光線が差し込む。色から察すると、風系魔法の部分だろうか

↑最後に爆発らしきものが起こっている。仕上げに炎系魔法で攻撃といった感じだろうか

↑同時攻撃や合成魔法は、当然ながら1人のキャラが単体で行うものよりダメージが大きい

竜言語魔法 メテオストライク

魔法には、エレメント（属性）魔法とカオスとロウのアラインメント魔法がある。が、それ以外に「竜言語」属性の魔法が存在する。詳細は明らかにされていないが…。

↑写真は竜言語魔法「メテオストライク」の発動シーン。合成魔法ではない

↑エレメント魔法でも、アラインメント魔法でもない。謎に包まれたもう一つの魔法だ

↑『タクティクスオウガ』で「竜言語魔法」はあったのだが、覚えているだろうか?

↑「竜言語」魔法の威力は想像を絶する。メテオストライクは隕石を敵に直撃させる魔法だ

↑おそらくは、敵1体ではなく、全体にダメージを与えることができるのだろう

↑グラフィック的な迫力も、他の魔法よりも数段上を行っている印象がある

↑大爆発の後、消えていた自軍ユニットが出現。魔法威力が大きいので避難するのだろう

クエスト代表取締役・徳川誠氏の『オウガバトル3』制作コメント

連日徹夜をしながら制作を続けている『オウガ3』だが、残念なことに発売時期が変更となってしまった。このことで、しばらくの間、新情報を誌面でお伝えすることができなくなりそうだ。しかし、「ユーザーによりよいものをプレイして欲しいという開発陣の熱意の現れ」と思って、続報が届く日を待とうではないか。

徳川氏のコメント

発売時期がまたまた変更になってゴメンナサイ。開発の予定としては、秋～年末の発売を目標にがんばってきましたが、ユーザーの皆様により満足していただけるものを作りたいと思い、発売時期を変更いたしました。ゲームの骨となる部分はほぼ完成に近づいてきましたが、最後の仕上げに力を注ぎたいと思いますので、もう少しだけ時間をください。99年の春には必ず発売しますので宜しくお願いします。　(株)クエスト　徳川 誠

でろでろどうちゅう オバケてんこもり

発売直前!! 今回はゴエモンインパクト4連戦をピックアップ

さあ、さあ、さあさあさあさあ!! もーすぐ『ゴエモン』で遊べますよ!! 今年は日本全国不景気列島だったけど、そおおんなイヤなことは全て忘れて、『ゴエモン』で大爆笑&スカっとしちゃいましょう!! 今月は発売直前つーことで、ゲーム中盤までの巨大ボスキャラ4連戦を紹介していきまっせ。今回は2人でインパクトを操作できるから、楽しみ方も2倍2倍!! その前に影山&水木ファンのみんなは下を見て見て!!

タイトル	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	価格	7800円(予価)
発売元	コナミ	ジャンル	アクション
発売日	12月23日	プレイ人数	1～2人用

オープニングもいい感じ!! 2つの曲もしっかり覚えよう!!

主題歌は影山ヒロノブ!! インパクトは水木一郎が今回も熱唱するぞ!!

前回は水木一郎氏が熱唱するということをお伝えしたが、やっぱりありました!! 前作同様、オープニングの主題歌も歌ってくれます。そう。影山ヒロノブ氏です!! しかも、今回の主題歌はメチャかっこいいっす!! 最近のアニメソング～みたいな感じですわ。今回はうれしくなっちゃったので、そのオープニングシーンのビジュアルをダイジェストで大紹介!! ダブルインパクトの歌もあわせて覚えれば、これで君も正月の人気者って感じかな!!

オープニング

ダブルインパクト

この熱唱ソングはCDシングルとしても発売されることが決定!! 影山ヒロノブ氏が歌う「SMILE AGAIN」と水木一郎氏が歌う「ダブルインパクトのテーマ」がカップリングされて99年1月22日に発売されるぞ!! ゲームサントラも同時発売なので必聴だぞ!!

オープニングは会話もフルボイス

主題歌の後のオープニングシーンでは、これまた前作同様、フルボイスでしゃべりまくります。すごいよねこれ。CD-ROMじゃないんだぜ!! 他にもしゃべるところがあるかは君が探してみよう!!

↑やっぱりエビス丸がとってもいい味出してくれてますよ!!

ゴエモンインパクトで巨大ボスをぶっ飛ばすのだ!!

今回は新からくりメカ「ミスインパクト」も登場!! 2人での協力プレイもできるぞ

◆大迫力の巨大ボス戦は、インパクト＆ミスインパクトのダブルで攻撃ができるぜ!!

Gキック

◆インパクトの足技です。パンチでつないだ後にぶちかませば、いい感じで決まってしまうのでした。気持ちいいのでぜひ試してみてね

ガード　A+B

◆敵の攻撃を避けるにはこれ。ちっちゃい攻撃弾はパンチで撃破できるけど、なんか怪しい攻撃にはガードしておくほうが無難だぞ

んが砲

◆インパクトの必殺技。んがメーターが貯まったら、すかさず発射。敵がダウンしているときが、ねらい所でっせ。すかさずぶっぱなせ!!

百烈パンチ

◆敵が接近してきたらコレ。すかさずコマンド入力で撃つべし。これがガガガっと決まるとすんげ～気持ちいいですよ。ぜひトライトライ

今回はミスインパクトとのダブルアタックもあります

コックピット側がGキック、フィールド操作側がパンチを交互に攻撃すると、連続協力攻撃になるんだ。2人プレイで遊んでいるときは、ぜひこれで戦ってみよう!!

激戦!! 中盤までの4大ボスはこーやって戦え!!

ビスマルエレガント

最初のボスははっきりいって見かけ倒し、というか見かけが変!! おかまに変形したときはハナ小判で攻撃。接近したら百烈でいこう。

◆とりあえず、離れたらハナ小判。敵の攻撃弾は全てパンチで打ちかえそう

◆接近してきたら百烈パンチの用意。あとはタイミングよくぶちかませばいいのさ

タイサンバ4

海の中でもおかまいなし。離れるとちょっと見づらくなるので、ハナ小判で相手の位置を確認しておくのがいいだろう。

◆遠くにいる時はハナ小判の当たった光で敵の位置を把握しておくのがいいぞ

◆これまた接近してきたら百烈パンチ。ダウン直後に「んが砲」を撃てば確実に当たるぞ

風雷神

でんでん太鼓がかわいい風雷神。なかなか接近してこないので、じれちゃいそうだけど、そこは我慢。左右に振られるのも注意だ。

◆接近戦はジャブ＆ストレートからGキックにつないで攻撃してみよう

◆とにかくダウンしたら「んが砲」でダメージを。ゲージのたまり具合に気をつけておこう

カブキファイナル

中盤では最強の敵だ。接近戦がちょっと怖いので、遠距離と中距離での攻撃をメインに。協力連続攻撃ができたら、それでいけ!!

◆とりあえず中距離ならGキックが効果的。ダウンすれば「んが砲」で攻撃しよう

◆なんか怪しげな攻撃がきたら、即ガード。敵がピカピカ光ったら要注意だぞ

悪魔城ドラキュラ黙示録

タイトル	悪魔城ドラキュラ黙示録
発売元	コナミ
発売日	99年春
価格	未定
容量	未定
ジャンル	アクションゲーム
プレイ人数	1人用

ドラマを彩る登場人物。彼らは悪魔か?・天の守護か?

今月も期待のタイトル『悪魔城ドラキュラ黙示録』について紹介していこう。先月号では画面やゲームの雰囲気を味わってもらったが、今月は登場するキャラクター達に焦点を絞っていこう。中でも、女性プレイキャラクターである「キャリー」について、その攻撃方法や性格が伺えるワンシーンが届いたので紹介していくことにしよう。

謎の登場人物に迫ってみる

このソフトではプレイヤーキャラ以外にも、魅力的な人物が多数登場する。だが、しかし、彼らについてはまだ多くが語られていない。言ってみれば、主人公達にとって敵か味方かさえもわかっていない。だが、物語に深く関わってくることは間違いなさそうだ。今回は編集部の推測で彼らの重要性ぶりを考えていこうと思う。特に下の4人のキャラは、絶対要チェック。彼らが、なぜ悪魔城に集うのか? 知りたいところだ。

マルス

オープニング画面で現れるヴァイオリンを弾く少年。一体彼が誰なのかは全く不明。だが、この高貴そうな姿は他の人物とは異なるのだが…。

◆貴族っぽい姿。この設定で貴族と言えば城に関係が……

ビンセント

バンパイアハンターの男。とにかくその背中にしょった巨大な十字架!! これならドラキュラもちょっとはビビるのではないだろうか?!

◆背中の大きなクロスが印象的なじいさんなのだが

ローゼ

主人公、ラインハルト・シュナイダーの前に現れる謎の美女、ローゼ。ドラキュラ伯爵の為に薔薇を育てていると言うが、その薔薇の真っ赤な色は伯爵の好む血の色にも似ている。その悪魔的とも思える美しさに、プレイヤーは戸惑うことになりそうだ。

◆ラインハルトの前に現れるローゼ。薔薇を育てて伯爵に献上すると言うのだが……

◆真紅の薔薇と同化してしまいそうな彼女。もし、彼女が敵として現れたなら……戦えるのか?!

レノン

悪魔城でアイテムを売る男。魂を悪魔に売ったのかは定かではないが、地獄の沙汰も金次第といったところなのだろうか?

◆実はこの男も悪魔だという。人間に協力的なふりをして、その先にある地獄を見て笑うのか

キャリーの退魔の力が発動するとき

退魔の力を秘めた少女はまだ12歳。幼き力が聖なる力を呼ぶ。

今回はもうひとりの主人公、キャリー・ヴェルナンデスについて紹介していこう。古えより伝わる退魔の力を宿した少女は、残酷な運命を目の前にして、その力を発動させ、悪魔城に単身挑むことを決意していく。12歳という年齢ながらも画面の会話シーンなどからは、かなり大人っぽい印象をも受けるが……。攻撃方法は、シュナイダーのそれとは異なり魔法のようなものを使っているようにも見える。詳しくは下を。

● エネボール

聖なるエネルギーを集めて発射する飛び道具のような攻撃方法に見える。攻撃範囲や威力がどれほどのものかは、まだ明らかにはされていない。

◆キャリーの手に光の球ができあがっていくのがわかる

◆光のエネルギーを貯めて発射すると思われるのだが……

◆見事、敵に命中。ザコなら一撃で闇に葬ることができそうだ

● リングスマッシュ

両手に光のエネルギーで出来たと思われるリングを持って、それを武器として使うことができそうだ。敵に囲まれた時や、スピーディに倒したい時は効果を発しそうだ。

先ほどの遠距離技に対して、こちらは接近戦用の武器といえそうだ。両手に持つリングで敵をなぎ倒していくので、ザコに接近して一気にカタをつけるのには適しているだろう。このほかの攻撃方法はまだ不明だ。

◆リングの攻撃範囲も不明。接近戦で使うと思われる

◆ジャンプ中でも使用できそうだ。攻撃の幅も広がる

巨大な敵に向かうには

キャリーの攻撃方法でわかっているところは上記したが、今度は彼女の性格を伺えるワンシーンがあった。下のビンセントと会話しているシーンがそれだ。この会話から見れば、とても12歳の少女とは思えない。生意気とも思えそうな態度だが、彼女の残酷な運命を考えれば仕方がないというところだろうか? 願わくば、ビンセントが彼女のサポートをしてくれるとうれしいのだが……。また、ラインハルトと出会うことはあるのだろうか?

◆◆左がビンセントとの会話シーン。強気とも思える態度だが、これくらいの強気がないと上のような巨大な敵には立ち向かえないのではないだろうか? ドラキュラシリーズをよく知ったユーザーのみなさんなら、あえて、ラインハルトではなく、キャリーでまずプレイしてみるのはどうだろうか?

アイテムはこうやってゲットする

アイテムは色の付いた燭台などを破壊すると入手できる。セーブ方法もアイテムを入手することで可能になる。ここらへんはしっかりと覚えておきたい所なので、しっかりチェックしておくこと。戦いの準備はおこたるなよ。

◆このような燭台などを壊すと、アイテムが出現する

◆ホワイトジュエルをゲットすれば、そこでセーブが可能になる

J.LEAGUE
タクティクスサッカー
TACTICS SOCCER

タイトル	Jリーグタクティクスサッカー
発売元	アスキー
発売日	99年1月15日
価格	7800円（予価）
容量	96M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

監督気分を満喫しよう!!

鹿島アントラーズの優勝で終わった98年 Jリーグ。君の応援していたクラブの健闘ぶりはどうだったかな？イマイチだった君もこのゲームで自分の思うままにクラブを操ってみるのはどうだろうか?!

★選択できるのはこの18クラブ★

鹿島アントラーズ	柏レイソル	ジェフ市原
ジュビロ磐田	横浜フリューゲルス	ガンバ大阪
ヴェルディ川崎	浦和レッズ	コンサドーレ札幌
横浜マリノス	サンフレッチェ広島	京都パープルサンガ
清水エスパルス	ベルマーレ平塚	ヴィッセル神戸
名古屋グランパス	セレッソ大阪	アビスパ福岡

ゲームの流れに沿って紹介していこう

1 クラブを決める

では、まずゲームの流れを紹介しよう。まずは、自分が監督になりたいクラブを選択。最初はどのクラブも実力はほぼ同じ。君の手腕でクラブを強くしていくからね。特に今年低迷したクラブの監督になって、俺が監督になって優勝してやる!! くらいの意気込みでやるといいかもね。

18クラブから選択できる。横浜フリューゲルスも選択できるからファンは必見

2 オリジナル選手を作成できる

次にオリジナルの選手を作るかどうか聞いてくるぞ。選手は4人まで作成できるんだけど、外国人選手を作っちゃうと、外国人枠にひっかかって登録できなくなっちゃうという細かさもあるぞ。ここはやはり、君の分身とも言えるべき選手を登録しておくといいかもしれないぞ。

国籍はもちろんポジションや役割まで細かく設定できるのがうれしいよね

3 クラブ状態や大まかな日程を決める

次は月間のスケジュールを決めよう。最初は1月からスタートするので春のJリーグ開幕までは、練習と練習試合が主になってくるぞ。またファン感謝デーや必勝の祈願、予防注射なんてのもあって、とってもリアル。ここが決まったら、次は細かいスケジュールを決めていくぞ。

まずは1月からの月間スケジュールを決めていくんだ。まずは予防注射かな（笑）

選手のことはコーチに聞け

監督になってもまだクラブのことはそんなにわからないと思う。そこで登場するのがコーチだ。フィジカルコーチとヘッドコーチの2人に相談すれば、クラブ状態や、選手の状態などが的確に把握できるぞ。

クラブハウスに行けば2人のコーチと会話することができるんだ

4 スケジュールを決めて練習を指示

そして選手個人個人への練習メニューを決めていこう。練習指示は3日単位で指示を出すんだけど、ここが監督の腕の見せ所。各選手の弱い所を重点的に補ったり、いいところをのばしてやるなどの配慮が必要になってくるぞ。詳しくは右ページで紹介しているので見てくれ。

その選手に適した練習方法を見つけていくのも監督の仕事だ。これが結構大変かもね

練習指示は登録しよう

選手へのベストな練習方法が見つかったら、すかさず、テンプレートに登録しておこう。これで、いちいち細かく決めなくてもこのテンプレートを使うことで指示が出せるぞ。作戦名もつけられるので楽しいぞ。

テンプレートは10個まで作ることができる。様々な作戦を作って登録しておこう

とにかく大事なのが「練習」することだぜ!!

13の練習アイコンから選択

選手に出せる指示は右の13個。これを3日単位でうまく作っていくのが君の仕事だ。じっくり考えて指示を出していこう。

- パス
- ドリブル
- シュート
- ディフェンス
- 筋力トレーニング
- 走り込み
- スプリント
- ジャンプ
- 休養
- ブラジル体操
- コンバート
- 治療
- レクリエーション

個人個人に設定できる

練習は選手個人個人に出すことが出来る。これが最初は大変だけど、強いチームを作りたいのなら欠かせない作業だぞ。

◆おまかせメニューならGK用のメニューもあるんだ。ポジション別の練習は効果的だぞ

マンツーマン指導で強化

さらにフィジカル、ヘッドコーチをマンツーマンでつけることも可能。ケガが心配ならフィジカルコーチをつけてあげるなど出来るぞ。

◆期待の選手にはヘッドコーチをつけて指導してあげれば、のびも違うぞ

おまかせメニューもある

CPUに練習指示をおまかせできる「おまかせ」もあるんだ。

◆よくわからない時はこの「おまかせ」の指示を見て参考にしてみよう

練習成果はひとめでわかるんだ

練習が終わると、その成果が一覧で表示される。コメントがグッドやパーフェクトなどと表示されるぞ。もち、パーフェクトがでれば超オッケイ!! 練習の成果がメチャ出ているってことなんだ。

◆どの練習でいいコメントが出たかをチェックしておこう

コンボを探せ

練習の中にはコンボと言って、ベストな組み合わせがいくつかあるらしい。これを使えば、より効果的な練習成果が表れるぞ。残念ながらそのコンボは秘密。自分で探してみてね。

試合は本物の監督の気分になって指示を出そう

スケジュールを消化していけば、あっという間に季節は春。Jリーグ1STステージの開幕だ。試合の日程は水曜日と土曜日なので、その合間の練習はあんまりハードなものが続かないようにするといいかもね。試合ではいくつかの指示を選手に出せるようになるぞ。試合運びをよ～く見て指示しようね。

◆パスを「早く回せ」や「右サイドを使え」といった指示をだすことができるぞ

◆相手の布陣をよく見て、攻められるポイントを探し出そう。弱点も探せるはずだ

◆あんまりエキサイトするとこんな結果に。この後の試合の選手起用に困っちゃうなぁ

時には神だのみも必要なのか!?

なかなか勝てない時は、神頼みでもしたくなるってのが人情だ。そんな時には「祈願」だ。これをスケジュールに組んでおけば、その名の通り、神社に祈願しにいくぞ。とりあえず、新年早々にいれておけば、初詣になるので、ここはひとつ、神様も味方につけておくってのはどうでしょう?

◆選手達のやる気も回復しちゃったりして、うれしいこともありそうだぞ

◆カメラのモードも「TVカメラ」「ボールカメラ」「プレイヤーカメラ」と用意されているので、いろいろと切り替えて見てみよう

SD飛龍の拳伝説（レジェンド）

タイトル	SD飛龍の拳伝説
発売元	カルチャーブレーン
発売日	99年1月29日
価格	6480円（税別）
容量	96M
ジャンル	3D対戦育成格闘ゲーム
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック
	コントローラパック
	GBパック対応

今回『飛龍の拳スタジアムSDバージョン』からタイトルを一新、99年の年明けに発売することが明らかになった当作品。そればかりか、見たこともない強そうなキャラがたくさん登場してることにびっくり。ストーリーの序盤の画像も興味深いけど、他にもどういう部分がバージョンアップしたのか、紹介していくぞ。

今回、新たに加わったストーリーモードの出発点はここ。主人公の龍飛（りゅうひ）が生まれ育った、神秘さあふれる龍秘峰だ

今回の格闘大会は、こんな本格的なスタジアムで行われるようだ

リストの上のほうに「そうこ」の文字が。お宝箱も使いやすく変わりそうだ

ニューキャラが続々襲来だ!!

ええ、今月、これから紹介していく画像が届いた時は驚きましたとも。聞いてないよ～（古い）と言いたくなるくらい、新しいキャラが目白押しなんだから。しかも謎の軍団「リュウの牙」の戦士たちや、ニューキャラの「フーズーフー」の変身シーンもあるっていうんだから、スゴいバージョンアップだ。最終的には40人も使えるとか…。

デーモンカブキ

で、でかすぎる。こんなに体格の差がある新キャラのカブキと闘うハヤトは大丈夫か？

J.ターガン

右のインディアンっぽい戦士がターガンだ。独自の流れるようなコンボに期待できそう

ムゲンシロウVSエリー

両者新顔。泣かしたこともある～なんて歌って、逆にエリーに泣かされないように（寒）

モンゴルハン

左のすごい肉体を持つ戦士がモンゴルハン。モンゴル相撲のような多種の技が楽しみだ

牙闘士

前作で冷血ぶりを見せつけたRファルコン。対するのが右側の牙闘士だ。謎の軍団「リュウの牙」に関係があるとみていいだろう

ゾンゲリアン

名前からして恐いけど、姿を見ればなお怖いゾンゲリアン。左側のゾンビっぽいやつだ。抱きついてきたり、息を吐かれるとやだな

以上のキャラはほんの一部。次のページで紹介するストーリーモードをクリアすれば使えるようになるキャラや、もちろん隠しキャラも何人も存在するぞ。全員使えるように、どのモードも全部クリアしたいね。

ストーリーモードの序盤を大公開

新たに加わることになったストーリーモード。感動あふれる『飛龍の拳』の世界を、君自身が龍飛になって体験できるんだ。主人公の龍飛が生まれ育った中国の奥地を起点に、少林寺での修行や、宿敵との対決、生涯の友でありライバルでもある龍戦士5人との出会いなどが、10章にわたって語られるぞ。

◆オープニングデモも美しい。こんな美麗画像と手応えのある戦い、そして感動のストーリー展開をたんのうしてくれ。でも龍飛の過去は涙なしでは見られないかも…

育ての親

龍神が宿る中国の山深く、龍飛は父とも慕う拳法の達人、寿庵に育てられた。幼い頃から寿庵の教えに従い、強いだけでなく、優しく素直に龍飛は育つ。

◆寿庵との対戦もありそうだ。練習と思うなかれ、育ての父を越えるべく真剣に戦おう

悲劇!!

ある日、寿庵は龍飛を残して、禁断の聖域「龍神洞窟」に分け入っていった。そこで寿庵を待ち受けていたのは謎の軍団「リュウの牙」のワナだった…。

◆師匠を追って洞窟に入って行った龍飛が見たものは、変わり果てた師匠の姿だった

◆寿庵に泣きすがる龍飛の背後に、怪しい影が。こいつが師匠をこんな姿にしたのか!?

◆師匠との思い出をかみしめつつ、ある決意をする龍飛。もっと強くなって、必ず…

謎の人物

龍飛の前には様々な格闘家が現れ、その人物の多くは謎に包まれている。それも将来彼が出逢い、闘う相手たちの数と強さを思えば、幼い頃の出逢いはほんのはじまりにすぎない。

◆どう見てもいい人とは思えないご面相の男。対戦は望むところだ

◆右はシリーズでもおなじみの元涯か。彼は寿庵の友か、敵か？

ていうか、あなたは誰

◆ていうか、元涯が龍飛の育ての親だとお伝えしてきたんだけど…しかも、元涯が持っている奥義書は超貴重。この人物関係の謎も、ぜひプレイして確かめたい

旅立ち

いろんな思いをかみしめて、生まれ育った土地を去る龍飛。この先には友が、敵が、龍飛を待ち受けている。そして彼が秘めた宿願を達成する日はいつなのか。

◆◆数年の旅を経て、龍飛はどう成長するのか

この先は、ぜひ君の目で確かめてくれ！

精霊パワーの新着画像もチェックだ

龍飛の生い立ちに少々ブルー入ったところで、忘れちゃいけないお宝パワーを公開。サーキットモードでの育成は、キャラが装備するお宝に精霊を宿らせたり属性を選んだりと、長く楽しめるぞ。では技を与える精霊が、戦闘画面に登場したシーンを見てくれ。

風 精霊名は「ジン」。対戦相手を気持ちよく吹き飛ばしてくれそうだな

雷 精霊名は「ラムウ」。電撃系のハデな技が与えるダメージは大きいぞ

水 精霊名は「シヴァ」。美しくうねる波が相手を巻き込んでくれそうだ

◆セットアップ画面の小さなアイコンに注目。お宝の属性や精霊がチェックできるぞ

WINBACK ウィンバック

タイトル	ウィンバック
発売元	コーエー
発売日	99年2月26日
価格	7800円
容量	96M
ジャンル	3Dガンアクション
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

ゲーム序盤のボス3人を大紹介

テロリストが占拠している衛星管制センターへの侵入に成功した主人公ジャン。だが、彼ら対テロ特殊部隊スキャットは、数々のハプニングに遭遇し、予定通りの行動が取れなくなってしまうのだった。今回は、主人公の前に立ちはだかる中ボスのうち3人を、攻撃方法などを含めて紹介していこう。

主人公 ジャン＝リュック・クーガー

◆いろんなハプニングに見まわれ困惑の表情が隠せない主人公ジャン

NO.1 ハードラックライラ

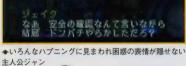
◆強力な武器を持ち攻撃力が高い代わりに、素早さには欠ける。通り名のハードラックとは不幸・不運と言う意味だ

ジャンが建物に侵入したとたんに現れる最初のボス。大型で、重量のあるマシンガンM60を所かまわずに乱射する。遮蔽物に隠れながら攻撃しないとあっと言う間にハチの巣にされてしまうのだ。

◆建物に入ったとたんにボスイベントが始まる。強力な火器に対してジャンは拳銃のみ

◆柱などに身を隠しながら攻撃するのだ。うかつに姿を見せると…

NO.2 マッドハンターレオン

◆強力なショットガン「スパス」を持っている。散弾銃なので一度に何発もの弾丸が飛んでくる。攻撃力、効力範囲共に大きい

建物に設置された爆弾を解除しようと、とある部屋に侵入するとレオンとの戦闘になる。攻撃力があり、効力範囲の広いショットガンをぶっ放してくる。さらに部下2名も従えているのだ。

◆中央にいる紫のシャツを着ているのがレオン。両脇を部下が固めている

◆ショットガンを軽々と扱って攻撃してくる。この距離で撃たれたら…

NO.3 ブルピッチライアン

◆熟練の傭兵といった雰囲気が漂う男。紳士的な見かけとは裏腹に、狂気の攻撃を仕掛けてくる。物陰に隠れても手榴弾を投げ込んでくるので防御がしにくい

高速エレベーターの見張り役として登場するライアンは遠目の間合いで手榴弾を次々と投げてくる。かといって不用意に近づくとサブマシンガンで攻撃してくるというやっかいな相手である。

◆見た目はなかなか渋く、ダンディーなのだが…。性格はぶっちぎれで破壊的

◆手榴弾を次々に投げてくるのでリロードもままならない

超スノボキッズ

タイトル	超スノボキッズ	容量	128M
発売元	アトラス	ジャンル	アクションレースゲーム
発売日	99年2月19日予定	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円（予価）	備考	振動パック対応

超おもしろくなってスノボキッズが帰ってきた!!

あの興奮から1年。人気のスノボゲームが帰ってきたぞ!! さらにさらに楽しくなって、この冬超おすすめの4人対戦の決定版ソフトだぜ!!

ここが変わった! より楽しくなった「超」の部分だ!!

新登場!!のストーリーモードがおもしろいぜ!!

スノボ村を起点にストーリー仕立てでコースが増えたりしていくぞ。全てはここから始まるぞ。

◆スキルゲームや情報など、すべてここでできるんだ

◆コースに出かけると物語も始まって行くぞ

コースも一新!! 多彩な仕掛けがおもしろいぜ!!

コースはただの雪山だけではないんだ。とんでもないコースも待ち受けているらしいぞ。

◆これは砂浜みたいなところでレースしてるぞ

◆もちろんアイテムによるおジャマも健在なんだ

なんとボス戦まで!! 燃えるバトルがおもしろいぜ!!

なんと、今回はボスキャラとも対戦できるらしいぞ。一体どーやって戦うのか楽しみだよね。

◆でた～。これが最初に出会うボスキャラみたいだぞ

◆このでっかい雪だるまとのマッチレースになるんだ

もち、4人対戦がとってもおもしろいぜ!!

そして、もちろん4人対戦もよりおもしろくグレードアップ!! 登場アイテムも増えて、ますますおジャマプレイが楽しみになってきそうだぞ。

◆対戦ゲームのおもしろさは、この4人対戦モードでわかるってもんだ。早く遊びた～い

◆アイテムも増えて、またまたおジャマしほうだい!! これって病みつきになりそうだよね

キャラクターは6人プラス……!?

スラッシュ・カメイ
やんちゃで活発、元気いっぱいの男の子。トミイとは幼なじみ。いたずら大好きで、いつも何かしら騒ぎを巻き起こしているんだって。

ナンシー・ネイル
動物好きで心優しい女の子。みんなのまとめ役です。スラッシュとリンダのケンカをやめさせようとしてるんだけど、うまくいかないんだって。

トミイ・パーシー
食いしん坊でハンバーガーが大好きな男の子。幼なじみのスラッシュといつも一緒にいるんだ。おっとりしてるけどスピードは一番速いんだって。

リンダ・マルティーニ
大金持ちのワガママお嬢様。黙っていれば美人なのですが、怒ると誰も手がつけられなくなってしまうんだって。

ジャム・クエネムンド
陽気なラッパーの少年で、ダンスが得意なんだって。自分のかっこよさにかなりの自信を持っていて、ウエアもオシャレなんだって。

ウェンディ・レーン
ニューヨークから引っ越してきた天才発明家の女の子。UFO型の自分の家も彼女の発明品なんだって。メガネをとると美人だとか……。

!こいつは誰?

ブラック小僧
世界征服をする前に、とりあえずスノボ村を征服しにやってきたナゾの男の子。スラッシュたちをいつかやっつけてやろうと思っているんだって。

トップギア・オーバードライブ

TOPGEAR OVERDRIVE

タイトル	トップギア・オーバードライブ
発売元	ケムコ
発売日	99年新春
価格	6980円
容量	96M
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

残念ながら発売がちょっと遅れることになった『トップギア・オーバードライブ』だが、まぁお年玉の使い道ができたと思って心待ちにしていよう。今月は最初のコース「Frigid Peaks（極寒の山脈）」を紹介していこう！

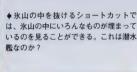
何度か誌面でも紹介したけど、このコースは雪と氷におおわれた山道を走るのだ。ショートカットもその特色を生かして氷山の中をくりぬいた隠しコースを走る、って設定になっているぞ。アップダウンや急カーブもそれほどなく、基本的に難しいコースではないけど、小さなミスでもカンタンに順位を落としてしまう危険性もある。ここでマシンコントロールやニトロの使い方なんかをきっちり覚えておこう。

スタートして最初のポイントが下の写真の通称「マンモスポイント」。ここが第1のショートカットへの入り口なのだ！

◆氷漬けのマンモスが目印のマンモスポイント。実はこの手前にも1カ所ショートカットが

◆これがショートカットの出口。真っ正面に壁があるから、慣れないうちは十分スピードを落として曲がろう

◆氷山の中を抜けるショートカットでは、氷山の中にいろんなものが埋まっているのを見ることができる。これは潜水艦なのか？

氷山地帯を駆けぬけろ！

マンモスポイントでショートカットを通るとかなりのタイム短縮が可能。注意が必要なのはショートカットからの出口だ。普通のコースに対して垂直に出ていくため、気持ちよく飛ばしていると大クラッシュが待っているぞ。ショートカットしなかった場合は、ニトロを取れるポイントがある。しかも途中でマンモスポイントからのショートカットに合流できる入り口もあるから、順位や手持ちのニトロの数と相談してコースを決めよう。ショートカットしない方がコース的にはカンタンだ。

ショートカットからぬけると、遠くに山脈を望む鉄橋が登場。しばし太陽に照らされた山々を眺めよう。しかしこの鉄橋のたもとに激突するとあわれ爆発炎上してしまうので、あんまり見とれているわけには行かないぞ。特にスピードのある車の場合はわかっていてもクラッシュしてしまうことがあるぞ。そして、ここにも重要なショートカットが隠されているのだ！

◆向こうに見えるのが鉄橋。あの橋を渡ると上り坂、そして問題のショートカットポイントが

◆ダムの上をまっすぐ走るのと、下を大回りしていくのでは当然タイムも違ってくる

上の写真を見てほしい。ダムがあるのがわかるよね？実はあのダムの上を走り抜けるショートカットがあるのだ！ちょっと入りにくいけど、かなりのタイム短縮が見込めるショートカットなので見逃す手はないぞ！ちなみにショートカットしないとニトロをゲットできるポイントがある。このダムのショートカットを抜けると1周終了だ。最高速で駆け抜けようぜ！

タイトル	ズール～魔獣使い伝説～	容量	96M
発売元	イマジニア	ジャンル	RPG
発売日	未定	プレイ人数	1人用
価格	未定	備考	コントローラパック対応

発売日が未定になったけど期待度は変わらない！

残念なことに発売日が未定になったけど、斬新なシステムが搭載されているだけに、期待度は相変わらず高い。中でも注目はフルオートバトルだ。戦闘に参加するキャラが一斉に行動したり、面倒なコマンド入力が無くなるなど、単なるレベル上げ作業になってしまいがちだった戦闘も、大迫力かつ快適になっているのだ。そこで今月は、この戦闘について詳しく紹介するぞ。

◆主人公は、魔獣バーニィと子供の家で一緒に暮らせなくなったので、コミューンを旅立つ

◆マップ画面では上からの見下ろしも出来るから、目的の場所を把握しやすいのだ

戦闘中は、音符の数だけ指示も出せる！

基本的に戦闘シーンはフルオートで進行するけど、画面下にある音符の量だけ、自分のパーティに指示を出せるのだ。ただし「攻撃」「防御」「支援」「逃走」の4種類だけで、特定の攻撃方法や攻撃対象といった詳細な指示は出せないぞ。AI（人工知能）によるオートバトルだから、ピンチの時には自動的に回復もしてくれるので、指示を出す機会はそれほど多くなさそうだ。

◆「PL」の数字は、その時点のパーティの総合的な強さだ。敵の強さを判断するのに便利

◆戦闘で倒した魔獣を説得できることもある。説得が成功すれば、仲間に加えられるぞ

◆指示を出すには黄色い音符の数だけ消費する。レベルの高い魔獣だと消費音符数が多い

◆指示を出したい魔獣にカーソルを合わせた後、Cボタンユニットを押して指示を出すのだ

◆使った音符は戦闘中にどんどん回復するので、指示を出せる回数は意外と多いぞ

タイトル	スノースピーダー	容量	96M
発売元	イマジニア	ジャンル	スポーツ
発売日	98年12月26日	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

スキーシーズンの到来を告げるソフト！

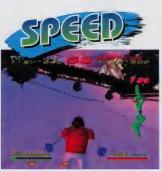
ついに正式な発売日が決定した『スノースピーダー』。ウインタースポーツゲームに相応しい時期で楽しみだ。N64ではスノーボードのゲームが何本か発売されているけど、この『スノースピーダー』はスキーとスノーボードの両方が楽しめるだけでなく、キャラクターの成長システムが斬新で面白いのだ。そこで今月はこの成長システムを中心に紹介するぞ。強いキャラを育てて友達と対戦だ!

◆最初に選べるステージは3つ。どれも美しい風景が広がるぞ

◆3種類の競技でそれぞれ1位になるのを目指すんだ！

キャラクターの能力をアップさせよう！

ゲームを始めたばかりの時は、キャラの能力が低くて転倒しやすいけど、「CHAMPIONSHIP」モードでレース経験を重ねると、右で紹介する3つの能力がだんだん上がっていくのだ。この3つの能力は、それぞれレベルアップするための秘訣があるから、キャラクターの能力の長所を伸ばしたり、短所を補ったりも出来ちゃうぞ。

SPEED

◆限界スピードメーターが点滅している状態で、転倒せずに耐えていると上がりやすいのだ

CORNERRING

◆限界バランスメーターが点滅している状態で転倒しないでいると上がりやすいぞ

COOL

◆ジャンプ台でのエアトリックを成功させたり、レース回数を重ねたりすると上がりやすい

◆5種類のパラメーターをアップさせ、最速を目指そう！

◆能力によって選手のレベルが4段階に分類されるのだ

ウェアとボードで能力アップ

キャラのレベルアップだけでなく、良いウェアやボードを装着しても、キャラの能力がアップするのだ。ゲーム開始直後はあまり能力アップしないウェア・ボードだけど、レース経験を積むと性能の良いものが出現するぞ。

ボード

◆「SPEED（限界スピード）」「CORNERRING（旋回性）」の能力が変化するのだ

ウェア

◆「DAMAGE（スタミナが減りにくい）」と「ACCELERATION（加速性）」が変化する

ドラえもん2

のび太と光の神殿

タイトル	ドラえもん2 のび太と光の神殿
発売元	エポック社
発売日	98年12月11日より発売中
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

発売日大決定！この本が出てる頃にはお店に並んでるハズの『ドラえもん2』。今回は冒険の手引きをお届けしよう。題して「クリステカの歩き方」だ！

クリステカの歩き方

⬆暗くなったらおうちに帰る、これ子供の基本。これはゲーム中でもおんなじだぞ。夜になったら無理せずに休めるところへ戻ってひと休み、朝になってからもう一度冒険しよう！

のび太たちが普段暮らしている世界とはおおちがい、緑のキレイな不思議な世界「クリステカ」。でも楽しいだけじゃないんだ。気をつけないと大変なことになったりするぞ！まずいちばん気をつけなきゃいけないのは時間なのだ。普通の世界では遅くまで起きてるとおかあさんに怒られるし、次の日学校で眠くなってタイヘン。でもクリステカでは、夜になると急に寒くなってどんどん体力がなくなってしまうんだ！これも実はのび太が持ってきたあるモノに関係あるらしいんだけど……？

さらに、キレイな湖だからって泳いでみるのは厳禁。残念ながら水に落ちるとダメージを受けてしまうぞ。でも浅いところなら大丈夫。浅瀬にいろんなモノが落ちてることもあるからちゃんと気をつけておこう。

⬆水の色が濃くなってるところは深くなってるところなのだ。おぼれないように注意

ダンジョンの歩き方

やっぱり冒険と言えばダンジョンがつきもの。楽しみにしてるヒトも苦手なヒトもいるだろうな。『ドラえもん2』のダンジョンにもいろんな仕掛けがたくさんあるぞ。スイッチを押して開けるドアやひみつのレバー、押して動かす石のブロックなんかがたくさんあるのだ。さらに、ダンジョンの奥に進むためにはカギをゲットしないといけないようになっているのだ。カギを取ってボスにチャレンジだ！

ダンジョンによってはボスだけじゃなくて中ボスがいるときもある。体力回復アイテムをしっかり取っておこう。

⬆ひみつ道具を持っていれば、こんな大きな岩だってらくらくだ

⬆体力回復アイテムをゲット。使いどころはよく考えよう

⬆大きな岩がドンドン迫ってくる。急いで、でも気をつけて進もう

せまい足場でどんどんジャンプしていくアクションシーンだってたくさんある。大変だけど、先に進むためには、ね。落ちちゃうとダメージを受けてその部屋の入り口からやり直しになっちゃうぞ。敵がジャマしてきたりもするのだ。慎重に、でも思い切りよく先に進んでいこう！

High Voltage Screaming Action

Chameleon Twist 2

カメレオンツイスト2

ビロロロロ～ンの
コニャニャチワ！
カメレオンのアクションゲーム
もうすぐ発売！

タイトル	カメレオンツイスト2	容量	96M
発売元	日本システムサプライ	ジャンル	3Dアクション
発売日	12月25日	プレイ人数	1人用
価格	6300円	備考	振動パック・コントローラパック対応

え～と、どんなお話だっけ？

いつのまにか別の世界に飛ばされたあげく、2本足になってしまったカメレオンのデイビーたち。コインやニンジンを集めながら、自慢の舌を武器にいろんな世界を冒険していこう！

←ステージの中のコインをあつめると、カメレオン用コスチュームが入手できるぞ

↑デイビー以外のキャラで遊ぶこともできるぞ（違いは色だけだけど）

毎度おなじみ操作系

…というわけでデイビーくんの操作法を紹介しておこう。まずは基本のコントローラの使い方から。ま、それについてはそんなに難しいことはないんだけど、問題はいろんな特殊な技があること。そういった技については右側の表にまとめてみたのでそっちを見てね。

●コントローラの使い方

Zトリガー
逆立ち/パラソルを開く/舌でからめ取った敵を1匹ずつ吐き出す

3Dスティック
移動/舌の操作

Aボタン
ジャンプ

Bボタン
舌をのばす

特殊な技はこ～んなかんじっ！

●クイック移動
Bボタンで舌をのばして杭をつかみ、ボタンを押しっぱなしにすると杭に引き寄せられる

●クイック回転
舌で杭をつかんだ瞬間にAボタンを押す。横回転と縦回転がある

●舌高跳び
3Dスティックで助走をつけてZボタンで逆立ちし、舌がしなったところでタイミング良くAボタンを押す。普通のジャンプより高く飛べるぞ

●壁に舌をつける
基本は「クイック移動」と同じだが、こっちは舌を壁にくっつける。適当なところでAボタンを押すとそこからジャンプするので、うまく使えばふだんはいけないようなところに移動することができる

●マシンガンアタック
舌でからめ取った敵をBボタンで一気に吐き出す

●パラソル
落下中にZボタンを押すと背中のランドセルからパラソルが出るぞ

●田楽アタック
舌をのばして敵を一直線にからめ取る

●回転アタック
クイック回転で敵を転倒させてから、からめ取った敵をぶつける

●舌ガード
舌を体のまわりにまきつけるとダメージを受けない

←練習モードもあるから、ここでしばらく操作法をきっちり覚えておこう

んじゃ、がんばってちょ～だい

タイトル	パーラープロ64	容量	128M
発売元	日本テレネット	ジャンル	パチンコ
発売日	99年1月29日	プレイ人数	1人用
価格	6980円	備考	コントローラパック対応

3つのゲームモードでパチンコファン大満足！

攻略モード

パチンコ台を研究するのに最適なモード。大当たり確率の変更や釘の調整も出来ちゃう。デジタルの回転数や大当たり回数はもちろん、どのリーチが何回出現して何回大当たりしたかなどの細かいデータも見られ、しかも記録しておくことも可能だ。

◆メニュー画面。大当たり確率の変更や釘調整もできるから、パチンコ台のスペックを好きなようにカスタマイズしよう。大当たり中のシーンを飛ばすことも可能で、長時間のデータを取りたいときに便利だ

◆釘調整画面。全ての釘を1本1本調整するのではなく、数十ヶ所のポイントとなる釘のみを調整していくのだ。ワンタッチで「良い」「普通」「悪い」の3段階に調整してくれる機能も用意されている

◆「CR大工の源さん」でのリーチデータだ。どのリーチで何回大当たりしたかが見られる。大当たり確率を高くすると、この画面のようにかなりの頻度でスーパーリーチが大当たりに結びつく

ホールモード

実戦さながらのモード。「水滸伝」というパチプロ軍団に入団するのが目的で、そのためには7日間パチンコを打って収支をプラスにしなくてはならないのだ。ホール内のデータ端末を参照するなど、うまく情報を利用するのが合格の秘訣なのだ。

◆マップ画面。ゲーム内には何店かのホールがあり、それぞれ営業形態が異なる。ここは換金率が2.5円と標準的なホールだ。換金率が高いと、大当たりしたときの儲けは大きくなるが、台の釘調整が渋めだ

◆店内のデータ端末を参照しよう。ただ単純に大当たり回数が多い台を探すのではなく、どういった周期で爆発台となるのかなど、何らかの法則性を見つけ出せるような利用の仕方をするといいぞ

◆パチンコホール内。出玉をバリバリ稼ぐには、やはり釘をしっかり見極めるのが基本。もし狙いの台に他の客がいたら、その人が打つのを止めるまでしばらく待っているといった戦法もある

リーチギャラリー

各機種に搭載されている全てのリーチアクションが見られるモードだ。アタリ・ハズレも選べる。大当たりの期待度が高いスーパーリーチを心ゆくまで眺めよう。意外と実戦では見る機会が少ないノーマルリーチでの大当たりを見るのも楽しいかも。

◆「CRギンギラパラダイス」でのリーチ選択画面。この機種は人気の割に生産数が少なく、中古台市場でもプレミアムがついているほどの人気機種。そんな台がゲームで完全再現されているのは実に嬉しい

◆「CR大工の源さん」のクレーンリーチ。この機種に搭載されているスーパーリーチの中では、大当たりに結びつく信頼度が高い。確変絵柄でクレーンリーチに発展した時はかなり興奮してしまう

◆「CRミリオンスロット6」のリーチ画面。確変の上限5回というリミッターが付いた新基準機のため、他の2機種に比べると人気は今一つだった。リーチアクションが多彩なため、このモードにはうってつけだ

タイトル	バック・バンブル	容量	96M
発売元	Ubiソフト	ジャンル	アクションシューティング
発売日	12月18日より発売中	プレイ人数	1～2人用
価格	6880円	備考	振動パック・コントローラパック対応

ブンブン大作戦！バックの戦いが始まる！

コントローラの使い方

毎度おなじみの操作系紹介。だいたいこれでどんな動かし方をするのか、大体想像がつくってもんだよね(笑)？

L/Rトリガー
宙返り
連打するときりもみ回転

Cボタンユニット
上：視点切り替え
左・下：武器選択
右：宙返り
　連打するときりもみ回転

Zトリガー
武器の発射

Bボタン
ブレーキ
押しつづけると空中で停止

A+B
その位置でとまり、上昇

3Dスティック
移動

Aボタン
飛行

画面の見方

①装備中の武器
─横の数字は残弾数

②レーダー
─離れた敵は黄色、すぐ近くの敵は赤で表示

③スコア
─現在までの点数。1万ポイントごとにライフ1UP

④体力──もちろん0になれば…

⑤ライフ──自機の残り

⑥ボーナス
─時間とともに減っていき、ミッションクリア時に残ったポイントがスコアに足される

ちょっと一言！

独特な飛び方に慣れよう！

なんせ昆虫だけに、バックの飛び方は結構独特だ。空中でホバリングなんかもできるし、飛行機というよりもヘリコプターの飛びかたに近い感じじゃないかな。ということは、空中で敵をまちぶせ！とか実際のヘリコプターの戦術が応用できそうだね。あとは、敵に囲まれたりしたら宙返りをうまく使おう。

序盤戦で使える武器を紹介！

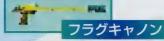
ここでは、最初のステージで拾える武器を紹介するぞ。それぞれ特徴があるから、状況に合わせて使い分けよう。

スティンガー

弾数無制限の、最初から持ってる武器。弾丸を節約したいときにはとりあえずコイツで攻撃してみるのがいいんじゃないだろうか。

プラズマ・ピストル

スティンガーよりも強力だ。ただし、弾数に限りがあるので使いどころは考えよう。

フラグキャノン

射程も長く、炸裂弾を発射できるぞ。カタそうなやつにはこれで一撃！

ちょっと一言！

とりあえずの目標は…

まずはとにかく、あちこちにあるゲートをくぐり抜けて先に進むことが大事なわけだ。ただし、条件をクリアしないと開かないゲートなんかもあるぞ。例えば敵を全滅させろ！とか。その時の戦闘で傷ついたら、花にぶらさがってる「ネクター」を取ろう。体力が回復するぞ。また、ステージ内に浮いてる丸いの(「コンポーネント」というのだ)は取ると点数になるよ。

↑こーいう赤いドアは敵を全滅させないと開かないわけなのだ

↑これがネクター。いや、あのジュースとは関係ないと思うんだけど…

タイトル	おねがいモンスター	容量	128M
発売元	ボトムアップ	ジャンル	育成シミュレーション
発売日	99年4月9日（予定）	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	備考	コントローラーパック対応

クリスマス前には発売の予定だった『おねがいモンスター』だけど、なんと発売予定が桜の花の咲く頃に……。残念だが仕方がない。今月はモンスターの進化に大きな関わりを持つ「エサ」についてのお話だ。しっかり勉強して待ってようぜ！

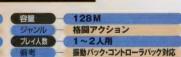
⬆これがステータス画面。エサをやり、いろんな経験を積ませてモンスターを育てよう

モンスターには、毎日スケジュールを組んでエサをやることになるんだけど、実はこのエサ次第でモンスターの属性が大きく変わって来ちゃうんだ。いろんな属性を持ったエサは街のよろず屋でも売ってるけど、珍しいモノはモンスターに街の外を探検させて見つけないといけない。いろんなエサでいろんなモンスターを育てようぜ！

タイトル	64大相撲2	容量	128M
発売元	ボトムアップ	ジャンル	格闘アクション
発売日	99年3月18日(予定)	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	備考	振動パック・コントローラパック対応

こっちも発売日が遠く感じる『64大相撲2』。とにかく腰を据えて待っていることにしよう。昔から「待てば海路の日和あり」とも言うことだしね。今月は本場所が開かれないときのイベントについて解説しよう。本場所が終わると、力士たちは相撲部屋ごと次の本場所開催地に移動する。だから九州場所前には福岡に移動しているわけだな。そこでいろんなイベントが待ち受けているのだ！

⬆2つ以上の場所で同時にイベントが発生する場合もあるぞ。さあ、どっちを選ぶ？

上のマップを見てほしい。マップ中に色がついてるマスがあるよね？ここでイベントが発生するのだ！見逃さずにしっかりチェック！

⬆ほーら、仲良くなるとこんなにイイことが。何がって？ヒミツヒミツ

もちろんイベントが発生しない週もある。そのときはガマンして稽古にいそしもう。相撲部屋に移動して稽古のミニゲームをするわけだな。

めでたくイベントが発生するポイントに行ければ、女の子との出会いが待っているぞ！そこでいろんな女の子と仲良くなって、厳しい相撲人生に彩りを添える、ってもんだ。ちなみに、女の子ごとにイベントが起きるマスは決まってるから、好みの女の子を集中的に狙っていこう。何回も会って仲良くなっていくと、そのうちイイことがあるのか？今はまだヒミツだ！

みんな、99年の年賀状はもう書いた？絵を描いたり、スタンプを押したり、個性を出すのが大変だよね。そこでオススメするのがこのソフト。ハガキはもちろん、各種カードや名刺なんかも、簡単に、プロ顔負けのものが作れるんだ。もちろん、好みの写真をデジカメから取り込むこともOK。世界でたった1つの、君だけのオリジナルカードを作ってみよう！

マイカードって楽しいね

タイトル	マリオのふぉとぴー
発売元	東京エレクトロンデバイス
販売元	ハギワラシスコム
発売日	発売中
価格	9800円
ジャンル	マイカード作成ソフト
プレイ人数	1人用
備考	スマートメディア対応

ゲーム感覚でマイポストカードが作れる！

⬆⬇見た目は普通のカセットだけど、スマートメディア（下参照）の差し込み口がついている。右がスマートメディア。小さいけどいっぱいデータを保存できるスグレものだ

こんなカンジの製品なんだ

オリジナルカードはパソコンで作る場合が多いけど、本体やソフトも高価で、操作も難しい。でもこのソフトがあれば、簡単に君だけの作品が作れるぞ。デジカメがあれば、好きな写真をとりこんで加工もできるしね。保存はスマートメディアにして、写真屋さん（右ページ最後も読んでね）に持っていけば、プリントしてくれる。これでマイカードのできあがり！ でも、画面上で絵を描いたり画像を合成するだけでも充分楽しいぞ。

ポストカード

こんな遊び方もアリ

⬆スライドショーや、絵あわせパズルも楽しめるぞ

ネームカード

⬆こんなハガキや名刺が楽しくスラスラ作れちゃうのだ。この作品はデジカメを使ってないけど、いいカンジでしょ

教えて！ふぉとぴー 1
スマートメディアって何？

平たく言えば、コントローラパックのようなもの。データを保存できる。最近かなり普及してきているデジカメは、これに画像を保存するものが多い。デジカメの画像を取り込む場合はもちろん、『ふぉとぴー』で作った作品の保存の他、プリントもこれを写真屋さんに持っていけばOKだ。

別売りのデータ集も続々登場

発売元：（株）ハギワラシスコム

おなじみの任天堂キャラやイラストも、カセットにたくさん内蔵されているけど、別売りのスマートメディアを買えば、もっと多くのキャラやイラストデータが使えるようになるぞ。素材が追加していけるって便利だよね。

キャラクター集
各2980円／発売中

⬆「ヨッシーストリート」「ボンバーマン」など各30カット入り

イラスト集
各2480円／発売中

⬆「ポストカード」「おもしろアクセサリー」など各30カット入り

スマートメディアキット
2MB/1980円、4MB/3480円・発売中

⬆ケース付き。作品をたくさん保存しよう

それじゃ、実際に作ってみよう

こんなに簡単にできちゃうのだ

プロ顔負けの作品が簡単に作れるって言ったけど、じゃあどれくらい簡単で楽しいか、実際に作ってみるぞ。操作の多くは3Dスティック。親指1本でマウスのように滑らかに使えることにちょっと感動だ。作品は、基本的に何枚かの絵を重ねて1つのカードを作っていく。多色刷りの版画のようなものだけど、作っていく過程で出来上がりの状態が見えてるから、分かりやすいし楽しいぞ。

1 まずは画像をとりこむぞ

◆今回はケイ少佐のネコを撮影・使用。もちろん、デジカメがなくて写真がとりこめなくても、お絵かきやサンプルデータだけでもいろいろ作れるよ

2 写真を切り抜いてみよう

◆3Dスティックで切り抜く部分を決める。失敗してもすぐ戻せるから大丈夫。少しずつ、部分ごとにやるのがコツかな

3 キャラを入れてみるのだ

◆マリオ等、おなじみの任天堂キャラがカセットに最初から内蔵されている（全24種類）。好きなキャラを選んでみよう

4 フレームを決めよう

◆こちらも24種類のフレーム内蔵。いろいろ試して、気に入ったものを選ぼう。すぐに取り替えできるしね。さあ、いよいよ完成が近づいてきたぞ

5 クリップアートの張り付けだ

◆時候のあいさつやイラストも豊富に内蔵されている。今回はXマスものを使うね。なお、この作品作りの手順は一例。君のやり易い順序で作ろう

6 落書きして完成！

◆文字も好きなものが入れられるけど、今回は手書きで落書きしてみました。で、背景の色も決めて完成。あー楽しかった。ね、簡単でしょ

教えて！ふぉとぴー2 デジカメの機種は何でもいいの？

スマートメディア対応のデジカメなら、大体OK。スマートメディアの基準はExif ver1.0/1.1/2.0/2.1,JFIF(JPEG基準)で記録されたもの。すでにデジカメを持ってる人や買いたい人は、確かめてみよう。

いろいろ作ってみましたよん

ではお約束ということで、本誌編集部員を素材に、いろいろと作ってみたよ（参考になるかな？）。君も、ぜひいろんなアイデアで挑戦してみてね。

クリスマスカード

◆バナナ。背景のリースはイラストを拡大

バースデーカード

◆おめでとう！誕生会の招待状にも

広告

◆商売繁盛！文字はデジカメ画像を加工。エンドー商店街会長だ

年賀状

◆◆わたる・ちづるのる・るバカコンビ。99年の初笑いだぁ～（もうおヨメ・ムコに行けない…）

名刺

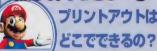
◆名刺サイズもアリ。でも、こりゃ美化しすぎ？

◆◆マッシーと飼い猫。これを見れば即遊びに行きたくなるよね

招待状

お誘い

◆自己PRにもってこい。プリクラ風でかわいいね。やる気まんまんのエダっちです

教えて！ふぉとぴー3 プリントアウトはどこでできるの？

「ふぉとぴープリントサービス」や、フジカラー「FDIサービス」のマークがあるお店で。近くになくても、郵送可能だよ。【料金例】Lサイズで1枚70円+加工代1000円。ハガキに印刷したい場合は、ハガキ代は別。1作品につき10枚から作れるよ（郵送の場合は送料別）。

年賀状

メッセージ

◆応援メッセージで、やる気が出るっ。もっちーから受験生への激励だ

CAPCOM

Disney Interactive

みんなでマ・テ・チャレ!

「マジカル テトリス チャレンジ featuring（フィーチャリング） ミッキー」
楽しくて新しい対戦タイプで新登場!

みんなでハマる。
かわいい、楽しい、あたらしい、
対戦テトリスだよ!

ゲームセンターで遊べるよ!

一人プレイは、ディズニーが書き下ろしたオリジナルストーリーが楽しめるよ。

マジカル TETRIS チャレンジ™ featuring ミッキー

AUTHENTIC TETRIS GAME

パズルゲームの傑作"テトリス"にオリジナル要素を加えて新登場!

マジカルアタック：2ライン以上消して相手におじゃまピースを送る攻撃です。
カウンター：送られてきたおじゃまピースを逆に送りかえそう。
マジカルタイマー：時間が経つとレベルUP!マジカルアタックとカウンターの威力が上がるよ。
マジカルゲージ：ゲージが溜まるとピースがリセット!一発逆転のチャンス!
ペントリス：一度に5ライン消して難しいピースを相手に送っちゃえ！

NINTENDO64　振動パック対応

カプコン ニンテンドウ64 第1弾ソフト!

マジカル テトリス チャレンジ featuring（フィーチャリング） ミッキー
好評発売中! 標準価格6,800円（税別）

CAPCOM FAX通信 06-947-4540 ★カプコン・ホームページ★ http://www.capcom.co.jp/
★カプコンフレンドリークラブ（CFC）会員募集中！★CFC事務局 TEL(06)948-0555
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

The 64DREAM 3月号は1月21日発売

特製シール VOL.29

任天堂オールスター!!
カレンダーシールだよ

1 JAN. 1999

日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

2 FEB. 1999

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

3 MAR. 1999

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

4 APR. 1999

日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

5 MAY 1999

日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

6 JUN. 1999

日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

7 JUL. 1999

日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

8 AUG. 1999

日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

9 SEP. 1999

日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

10 OCT. 1999

日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

11 NOV. 1999

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

12 DEC. 1999

日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

コントローラーパック専用シールです

カセットの上面に貼ってね

キングヒル64
エクストリーム スノーボーディング

BUCK BUMBLE

Chameleon TWIST2
カメレオンツイスト2

新日本プロレスリング 闘魂炎導2
the next generation

Fighting Cup
ファイティングカップ

SNOW SPEEDER
スノースピーダー

ちょー人気! ゲッターラブ!! シールもついてるぞ!

64DREAM ロクドリ エンタメ 倶楽部 ENTERTAINMENT CLUB

1999 2 FEBRUARY

『ゼルダ』プレイしてる? なんかうれしくってむやみに馬で走ったり、えんえん釣りばっかりしています。あとボス戦でビンつめの魚出してみたりね。みんなも既存じゃない遊び方を見つけて楽しんで欲しいな。

99年もドリームはいくのさ

98年も終わりっす。2年半越しの『ゼルダ』が発売されてホッと一息なんだけど、この後のラインナップに少々疑問も感じるこのごろです。そんな中、**静岡県の倉橋さん**からお手紙いただきました。**「64DDは本当に発売されるのですか?」**。なんかすっかり忘れていたよ64DDって。アストラがウルトラマンレオの弟だってくらい忘れていた。とりあえずRPGものはDDで出そうだけど、それもまだ不明。発売から3年近くになるのに不明ってどーゆうことやねん。99年はあちらの新ハードも出るみたいだし、う～む……。さらに**東京都のクリスピンさん**からは**「64を『ゼルダ』と一緒に購入しましたが、3Dスティックが全然ダメです。十字キーにして欲しかった」**とのこと。なんか『ゼルダ』で64初体験の人が結構多いんだよね～。でもせっかくの『ゼルダ』を十字キーでやるってのはどーだろう? やっぱ『マリオ』や『パワプロ』で3Dスティックを慣らしてから『ゼルダ』には挑戦してもらいたいです。今、市場では64ソフト安いしね……。お隣の編集部も「ドリームキャストプレス」という名称に変わって、99年はダブルドリーム体制でいくようなので、みなさんも良い初夢を見てくださいね。

ゲームはもちろん、イラストや楽しい情報も待っているよ!!

採用スペースが小さいせいか、お葉書があんまし来ない。イコール載る確率がメッチャ高いってことですわ。なので、本当にどんなつまんないことでもいいから送ってみる価値はあると思いますよ。冬休みの楽しいことなんか書いて送ってくれるとうれしいですな（正月休みは3日だけ?!の編集部より）

【あて先】
〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

部員はこの5人

部長／マッシー

PROFILE ➡
冬と言えばこたつ。NHKの「ゆく年くる年」のゴーンという鐘の音を聞かないと年を越した気にならんね。99年は脱ゲーム宣言。と言っておきながらあの大作ソフトを予約していたりする……。

副部長／ケイ少佐

PROFILE ➡
冬と言えば熱燗。う～さむ。今日は冷えるよね。骨にしみるね。とりあえずビールにします? 熱燗でしょ今日は。とか言ってね。1月1日は毎年酒飲んで吐いている。99年は吐かずに新年を迎えたい。

書記／ちづる

PROFILE ➡
冬といえばスキー。93年には新潟の雪原を転がり落ちてじん帯切断。その10日後に足を引きずってモスクワに行った。痛かったな。99年はアイスランドに行きたい。行けるかな。世界が終わってるかもな。

飼育係／もちお

PROFILE ➡
冬と言えばサッポロ一番。とゆーか俺の場合は夏でも春でもそう。しかも基本的に具はなし。99年はせめてネギぐらいは入れるようにしたいな～。ところでキミは塩味としょうゆ味、どっちが好き？。

図書係／フカミ

PROFILE ➡
ココロの寒い今日このごろ、冬といえば赤城おろしのからっ風が身に染みます。99年は来るべき新世界に向かってジルバを踊っていたい。踊り続けたい。でも疲れるからほどほどでいーや、やっぱり。

今月のテーマ MONTHLY THEME 101回目のリセットボタン'98

『ゼルダ』の「サリアの歌」つまり森の聖域のBGMが頭から離れない。ゲームの曲でこれほど頭に残ったのも久しぶりだ。『FF6』のオペラの曲もしばらく頭に残っていて、通勤中の電車の中で、いつ口をついて歌ってはしまいかと不安になったりした。また、冷蔵庫をあける度にリンクが宝箱を開くごとく「チャラララー」という音が口をついて出てしまう。でも先月も『バンジョー』のタイトルバックの曲、つまり「マンボまうんてん」の曲が頭について離れないと言っていたばかりだった。車に乗れば『GT』の曲が流れるし、なんつーか、ゲームの曲の方が頭に残ることが多い。そりゃ、紅白に西田ひかるも選ばれるわ。余談だが、今年の紅白出場歌手予想大会で、この西田ひかるとTUBEの出場を予想していたのは俺だけだった。秋のG1も12/4現在2勝4敗だ。先読み人間としてはまあまあの結果ではないだろうか。だが、任天堂からの規制書に何気なく目を落としたら『ゼルダ』のあの人の正体が書かれていた。しかも永久規制。だったら載せんなや!!先読み人としては、楽しみを奪われた……。最後に今年のレコ大はSPEED。新人賞にモーニング。特別賞にHideというのはどうか……。

今月もお便り紹介しまっせ

『ゼルダ』の次はなんですか?
(東京都/すらお)

なんだろう。そろそろRPGが出てきてもいいと思うんだけど……。つーことは、やっぱ『マリオRPG2』かな。

新コーナー大希望!! オカリナ・メロディ・ノート。『ゼルダ』のオカリナでふけるいろんな曲をオカリナの譜面で書くのはどうでしょう?
(島根県/田中慎一郎)

いいっすね。来月号からやりましょう。ちゃんと譜面コーナー作ります。というわけで、『ゼルダ譜面コーナー』募集!! はがきにオカリナでの譜面と何の曲かを書いて送ってください。ウケねらいの曲でもOK。田中君の譜面も来月紹介させてもらうぞ。

←いつも編集部にはキツい一言の（宝山りふぁさん）結構、キイてます。

クリエイターへのイメージ
by ケイ少佐

『ゼルダ』はやっぱりすごかった。『バンジョー』をやったときに、やりがいのあるゲームだなぁと思ったけど、その比ではない。こんなに面白いとは。さすが、宮本さんっすね。仕事からクリエイターの人と会う機会がいろいろとあり、そのたびに面白い話（裏の話も含めて）が聞けたりして楽しい。誰とは言わないけど、かつて『クレイジークライマー』をつくっていた方とかに会ったりしてね。この人があのゲームを作ったのか、と感慨にふけったりして。宮本さんに会ったときは、いろんな意味で緊張した。もし、いやなヤツだったら、それまでいいと思っていたゲームがとたんにキライになるかもしれないし。いや、しかしいい人なんだな、これが。とっても安心、っていうか会ってより「宮本印」のゲームがよりいっそう好きになった。ゲーム業界には変なヤツが多い、とよく言われるが、とりあえずいやなクリエイターには会ってない。ま、一緒に仕事をしたわけじゃないからわかんないけど。

ヌル冷蔵庫の謎を暴け!
by もちお

3ヶ月ほど前になるが、ウチの冷蔵庫が壊れた。前から冷えが悪いとは思っていたのだが、オタクの一人暮らしだけに中身は発泡酒と瞬着ぐらいしかなく、そのままほったらかしにしていたわけだ。そしたらとうとう完全にイカれてしまいましたよ、ええ。まるっきり冷えなくなっちゃった。まあ、もともとリサイクルショップで6000円で買ってきたというシロモノなので、2年半の長きにわたって使えたのは上出来とゆーべきであろう。んでもって、新しいのを買おうと思ってリサイクル屋さんに行ってみたのだが、どーも安いのが見つからない。みんな1万円以上するんだ、これが。んで、冷蔵庫に1万円以上かけるぐらいなら、その分「1/60ガンダム」でも買ったほうがいいと思ってその日は冷蔵庫を買わずに帰った。とゆーか、いまだにウチには冷蔵庫はない。ま、冷蔵庫ぐらいなら無くてもそれほど不便はないのだが、今度は生活必需品のビデオデッキの調子がおかしい…や、やばい!?

風雲! バナナ相談所!
by フカミ

大好評のうちに第2回を迎えるバナナ相談所略してバナ相。今月も若人たちの悩みにドシドシと答えていく所存だ。なお相談は随時受け付け中。それでは今月の相談者。

「格ゲーで、飛び道具でパーフェクト勝ちしたらヒキョー者と言われ、とことん空中戦やったらイヤミを言われた。どーしたらきらわれずに勝てるの?」
(愛知県・DMC-J3)

柳生先生：まずいちばん大事なのは、何のためにゲームをしているのか考えることです。友だちと対戦しているんなら「みんなで楽しむこと」が目的ですよね。君も友だちも楽しくプレイできるように考えてみましょう。

バナナ：つーか、そもそも「勝つ」ってことはヒトより優位に立つことだろ？オマエ他のヤツより下だ、って思わされてうれしいか？だから勝ち続ければ当然嫌われる。これは人間界の真理だぜ。嫌われたくないんならワザとでも負けるんだな。

　ということだ。参考になっただろうか。それではまた来月、お目にかかろう。

今月の肖像画

ちづる入稿前の図は大阪府のトノサマキントさん画。ええ、この時期はゾンビ化してるよ。

今月のお酒 20才未満禁

マテウス・ロゼ

⬅ポルトガル産の発泡ワイン。度数は普通のワインなみだけど、甘くてフルーティで飲みやすい

ちづるのお酒入門となった、思い出のロゼ・ワイン。お酒が苦手な女の子もこれなら大丈夫。酔わせて口説くチャンスだ！

ベストマッチゲーム　ゲッターラブ!!

第15回「ゲーム記事の規制」に思うこと

先月のエンタメ倶楽部でマッシー部長が同テーマについて語っていたが、今月はちづる的にこの問題を語ろうと思う。今回もけっこう辛口なことを言わせてもらいますよ。

発売前にゲームの内容が分かってしまうと、実際に遊ぶ時に興ざめだし、売り上げにも影響する。そこで登場するのがメーカーから届く「情報規制」。「この記事は何月何日までは載せないで下さい」という通達だ。1つの作品を数回に分けて、ステージごとに紹介している記事には、この規制が働いていることが多い。またラスボスの正体など、永久に明かせない「永久規制」もある。これらは納得できる規制だ。ユーザーとしても、雑誌を作る側としても、**ネタバレはうれしくない**。

このような規制を無視したフライング掲載はフェアではない。ちなみに本誌の先・今月号は発売日が早く、通常の発売日（21日）にそった規制解禁だと出せない記事もあった。そこで解禁日を早めてもらうよう、編集部からメーカーにお願いした記事もある。一方、規制を守り、内容も間違ってないのに「紹介の仕方が悪い」などと言うメーカーはタチが悪い。**紹介記事はお金をもらって載せる広告じゃないから**。そこはきっちり線引きして、折り合いをつけるようにしている。

他に、私が思う「タチの悪い」規制がある。それは「**バグ技（※1）を掲載するな**」というメーカー通達。これは認めたくない。この点は意見が分かれるだろうけど…。誤解のないように言っておくが、データを壊す危険のあるバグ技を紹介するのは当然NGだと思う。でも、その他の場合に掲載するなというのはいかがなものか。例えば『マリオ64』のドリテクは、はっきり言ってバグ技が多かったが、**それも含めてとことん遊びつくせた**。スター30個でラストクッパと対決できる技に、何度も挑戦してみたりね。『マリカ』の壁越えショートカットも、他にもショートカットはないかと探しながら、繰り返しタイムアタックの限界に挑んだ人も多いはず。ここに出たのはたまたま任天堂ソフトだけど、他の多くのメーカーも任天堂と同様、そのへんは寛容です。はい。

そもそもデバッグ（※2）が不十分な場合、バグが起こる。そのことでメーカーを責める気はないし、いろいろ楽しめるから逆に面白いとも思う。でもバグ技を使った読者のドリテクを掲載しようとすると、ダメだとメーカーが言うのは納得いかん。**製品として市場に出した以上、メーカーに責任があるわけだし**、その製品を、より読者に楽しんでもらおうとするのが我々の仕事だし（繰り返すけど、故障するなどの支障が認められない限りね）。頭ごなしに「出すな」と大上段で言われると、**くやしかったらバグなしの製品を出してみろ**とも言ってみたくなる。大人だから言わないけど。

あああ、また今月も筆が過ぎたかしらん…ご意見お待ちしております。

※1「バグ」…ゲームプレイ中、通常では考えられない操作をした場合などにプログラムに不具合が起こること（例：本当は抜けられない壁を抜けられる等）。※2「デバッグ」…バグを取り除く作業

Q 編集部のハードやソフトを勝手に持って帰ったらどうなりますか？
千葉県／緑山田さん

そりゃ泥棒だ。

外部の人間は入ってくること自体、犯罪だ。編集部には64ソフトだけで100本以上あり、一財産。なので読プレも含めてカギ付のロッカーで管理している。編集部のあるビルはオートロックだし、簡単には持ち出せないぞ。関係者も持ち出す時は一声かけるのが鉄則。古いソフトも誌面で使うし。ちづるがよく「あのソフトがない!」と怒り狂っているぞ。

部活動報告 vol.4 馬券部

競馬歴10年のエンドー（てことは高校生から…）を部長とするギャンブル集団。週末ともなると編集部内には怪しげな記号の書かれた紙が回覧される。ここに各自買い目を記入し、エンドーが調達。休日のレースを自宅または編集部のテレビで見つめ、一攫千金に夢をはせるのであった。

⬆別名「ごちそうさま表」回覧。マッシー大当たりだ

⬆真剣に競馬新聞に見入る部長。仕事中だっちゅーの

今月のすけか

ちづるのシマリス。3度目の冬を迎え、ご機嫌ナナメ。

別室で、すねてるリス。「あーもう毎晩毎晩、明け方までご主人ちゃまがゼルダやるから、うるさくてかなわんでちゅ!!」

アナログというよりシニカルになってきた当ページ。ご意見、質問、似顔絵など何でも大募集だ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河 忍

チェンジ！ゲッターラ部 Get.3 最終回

特設六四的恋愛指南

フ○ミ通の評価が悪かったって？ 関係あらへん!! 自分が楽しめればそれでいい。俺達は十分に楽しんだ。いや、楽しませてもらった。それでいい。

任期満了!!さよなら僕らのゲッターラ部!!

「ゲッターラブ!!」は本当におもしろいですって!!

4人同時に色々できるのはマジスゴイ

4人同時のボードゲームなのに、レディゴーで一斉に操作できるのはいい。人の待ち時間も気にならないし、相手の行動もこっそりのぞき見ることができる。アイツ、あの娘ねらってんじゃん、なんてのもわかる。ぶっ通しの1プレイは長く感じるも、みんなでにぎやかにわいわいやりながら出来るのはまことにいい。真琴もいい。

なんつーか、一斉のドーンであり、ガンダムファイト、レディゴーでもある。速攻選択で勝負

コイのかけひきはそのままゲームのかけひきに

あいつの狙っている娘、俺とかぶってんじゃん!! なんて時には、まさに恋のサバイバル。画面の中のあの娘が恥じらう仕草がたまらなくいい。でもこれは俺だけのモンだ。他のヤツには渡せない。でもあの娘ったら他のヤツともデートしたりする。歯がゆい。むずがゆい。足がかゆい!! 握るパッドに力がこもり。にくいアイツに裏拳炸裂。

あの娘の笑顔を見るためなら俺は素うどんでも我慢する。それが男の生きる道だ。いいな

ゲッター0号

1人の雫は百万パワー！

やっぱ雫ちゃん。18禁ゲームの「雫」とはなんの関係もなく雫ちゃん。別に毒電波も受信してないぞ。さて、俺が雫ちゃんを好きな理由は3つある。「病弱」と「色白」と「ショートカット」、そして「ない胸」…ちがった、4つだった。とにかく理由は4つ、「病弱」「色白」「ショート」「ない胸」「優しい性格」…ええい、5つじゃないか。とにかく雫ちゃんの良さがわからん奴は、メキシコラマにでもなっちまえ（一箴言）。

本命 森村雫

ゲッター1号

涙でかすんで何にも見えない

この3ヶ月。ことあるごとに俺は白井を追い続けた。街角の電柱に白井歯科医院とあれば1ドキ。ビデオ屋であゆみとあれば2ドキ。このドキを固めて空に放りなげたい気分にもかられるも俺は追い続けた。忘れっぽい女にはにがうりを喰わせろというが、そのにがうりの酸味のような酸っぱさがこのゲームには満ちあふれていた。モニター越しの白井はそんな俺を見て、まるで邪鬼のような笑みを見せるのであった。

本命 白井あゆみ

ゲッター2号

関西の女やからなぁ

野村監督が阪神に来たからって、すぐさま「来年は優勝や！」と盛り上がってしまえるお気楽極楽な関西からやってきた我らが花ちゃん。そー言えば任天堂も関西の企業か。ともかく、そんな関西人の国民性(?)どおり花ちゃんも明るくてゲンキな女の子だ。だからと言ってそれだけじゃないっ！そう、それだけではないのだ！その仮面に隠された素顔を見たとき、君はもう彼女の魅力のとりことなるのだ！君は刻の涙を見るか！

本命 続木花

ゲッター3号

投票結果さもありなん

俺的にみて、とりあえず雫はきらい。あのスローテンポはパス。あと、なつきもダメ。天然のぶりっこもパス。花は普通。あゆみはまぁまぁ。きいろは好き。何を考えてるのかよくわかんないけど、なんとなく引かれる。でもやっぱし、真琴なんだよな。ちょっと刺があるけど、実はかわいい女の子みたいな。小悪魔的なところが女の子にも人気でそう。ルックスも（俺的には）文句無しでピカいちだし。あ、メイファのこと忘れてた…。

本命 皆川真琴

ゲッターラブ!!キャラクター人気投票!!

今月の結果発表!!

…というわけで、今月もやってきましたこのコーナー。今回はなんと、天海きいろがついに「今月の1位を奪取」！いやぁ、ついにやってくれました！ただ、ここまでの合計ではあいかわらず真琴が強い。他のキャラのファンも来月の最終回に向けてがんばろう！なお、例によってこの結果はハドソンのホームページ（http://www.hudson.co.jp）でも見られますんでよろしく。

今月の得票数

1位
きいろ……36票

2位
花……18票

3位
真琴……12票

4位
なつき……9票

5位
雫
あゆみ……各6票

6位
メイファ……0票

今月の1位

天海きいろ

とうとう真琴の独走態勢をくずしたきいろ。この調子で累計でのトップも奪い取ることができるのか？最後に笑うことができるか!?

ここまでの1位

皆川真琴

今月のみのトップは逃したものの、あいかわらずの強さを誇るのが真琴。きいろの追撃を振り切り、単独トップの座を守りきれるか。

ここまでの合計

皆川真琴	117票
天海きいろ	81票
白井あゆみ	27票
続木花	27票
伊東なつき	15票
森村雫	9票
リィ・メイファ	3票

今回が最後の募集

1 天海きいろ ●真琴を追い抜け！

2 森村　雫 ●あったまいいぞ！

3 リィ・メイファ ●力のメイファ

4 続木　花 ●もしかして大穴？

5 白井あゆみ ●まだチャンスはある！

6 伊東なつき ●元気にがんばれ！

7 皆川真琴 ●逃げ切れるかっ!?

気になるキャラ

今月はなつきの弟の「マサオ」。納豆に砂糖を入れたり、なつきの自転車に勝手に乗っていったりと、まるっきりろくなことをしないやつだ。

⬅なんつーか、いかにも古典的な「悪ガキ」っつーかんじ。カ○オくんみたい

あて先はこちら

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「ゲッターラブ」人気投票係

今月の集計は12月31日に到着した分までです。

今回はとうとう最後の募集っす。どんどん応募してね！前に一度投票した人でもOK! ハガキに1）好きなキャラと自分の住所・名前・年齢を書いて上のあて先までよろしく！今回はとうとう最後の募集。これまではゲームが発売前ということで、ゲーム中の彼女たちに会う前の気持ちで投票してもらってたけど、今回は実際にゲームをやった後の順位、つーことでどんどん応募してね！）

来月からは男硬派の熱血塾!!が開校!!
「ゼルダの伝説 時のオカリナ」ワールド講座（仮）

というわけで一部編集者の暴走とも言えるこのコーナーようやく終わり……。来月からはワリとマジなコーナーが始まっちゃうことになりました。それは『ゼルダ』の特設です。といっても、付録のようにちゃんとした攻略じゃなくって、どーでもいいようなこぼれ話的ネタでおおくりすることになりそうです。もしくは、ハドソン開発陣の方にお礼かたがた、ゲッターラ部の特別編をやるかもしれません。つーか、まだ決まってないっちゅーねん。本当はやりたかった特設のゲームが延期になっちゃったんだけど……。とりあえず、『ゼルダ』ネタでおもしろいのがあったら送ってね。

GUN!GUN! 進め対戦ソル革部

お正月だよ!!新年あけまして撃ちぞめ開始!!

ゴールデンアイ

任天堂
発売中
4800円

読者ネタスペシャル!!

バイオハザード風に遊ぶ

埼玉県／佐久間優貴さん

「まずプレイヤーをゾンビと人間に分ける。ハンディでゾンビはHPを最大+10に、人間は最小の-10にする。ゾンビに一番適役なのは『サミディ』。ステージは軍用書庫が最適だが、狭い通路があればどこでもOK。後はバイオ通りにバイオに出てくる武器しか使わないとか、照準を出さないと撃てないとか、ゾンビは走れない。ドアを開けないなど……。もちろん攻撃はチョップ」とのこと。このゾンビ役のサミディがアップで見るとかなりいい感じ。部屋をくら～くしてやると、より雰囲気が出るかも。ただ、ゾンビ役の人は走れないのが痛いかな。

サミディがまさにゾンビ。いい味出してくれているよね

見張りの目を盗み脱出する

東京都／マット二等兵さん

「まず牢屋のあるステージを選び、何も装備していないプレイヤーを閉じこめます。そこに見張りをたて、そこから逃げて目的地に死なずにいくこと。4人対戦ならチーム分けをして、見張り側とサポート。牢屋側とサポートという形にする」とのこと。これは見張り側の兵士に一定の動きを与えるとさらにおもしろいぞ。その隙をついて脱出するんだけど、実は相手側サポートに押さえられて、人質になってみたりね。編集部ではいわゆる「警ドロ」みたいにして遊んだんだ。警察側はピストルのみとかにしてもいいぞ。犯人側はショットガンとかね。

見張り役をいかにだますかがポイント。泣き叫んでみるとかいいかも

いろんな遊び方を提言

茨城県／ジェームス★アロンアルファさん

右のハガキのように、丁寧にいろんな遊び方を明記してくれた読者もいたぞ。『ゴールデンアイ』は本当にいろんな遊び方ができるので、とっても楽しいよね。できたら全員振動パックをつけてプレイするのがおすすめ。相手のブルっている姿がまた楽しかったりするからね。編集部ではパッドをシャッフルして、自分がどのプレイヤーかわからないようにして遊ぶ目隠しプレイが流行中。5分後にはまたシャッフルするので、わざと負けておいて、そのキャラをなすりつけるってのもありだ。

ゴールデンアイ007　（基本編）
○とことんリアルにこだわった対戦ルール（オレ公認）
①○4人対戦の2対2のチーム方式
○1、3pチーム、2、4pチームを作る
○ハンディは全員即死の英雄（－10）
○照準は　照準　on　自動照準　off
○TVの真ん中を段ボールで区切り、相手チームを見えなくする。
②○お楽しみモードは「レーダーなし」のみ。「ターボ」は弾があたらないため使わない
③○1人プレイ時のオプションで、画面比率を（16:9）、残弾表示　off、BGM　なしにする。
以上

TV
1 2
3 4
段ボール

「これらのルールにより、それぞれの武器の威力、戦術ができたり（スナイパーライフルが有効になったり、マガジンに入る弾が少ないほど不利だったり～etc～）実戦のような戦闘ができる」

勝つための戦術（オレ流）　（超基本編）
○相手が丸腰だろうとかまわず射殺（チョップ攻撃）
○銃の乱射はしない（音で敵の場所がバレて、居るところもバレる）
○むやみに動き回らない
○仲間同士は、目立つキャラにする（または、おそろい）（あせって仲間を撃ってしまうこと防止）
○チームワークを大切にする（アタッカー、スナイパーなど役割分担。間違えて撃ってしまっても、「てめ～殺す」とか言わない、「後ろに居る」とか言う）
○スナイパーを有効に使う（相手チームの画面が見えていると、狙っているのがすぐバレて、よけられてしまう。しかし、このルールだと、段ボールで見えないため、狙っていても、もちろん気付くことなどない。敵は、何が起こったかわからないまま昇天してゆくのです～まさに実戦。）←あと、ターボモードがないため、いっぱつでしとめられる。

※どうでしたか？これが僕のルールと戦術の一部です。さすがに、一年以上やってるゲームはハンパじゃないです。もう最高。このゲームは！これをこすゲームはない！最後に、先月の「こんな人におすすめ」はまさにオレでしょう。それでは、これよりデータを転送する～せっつ～。

ちなみに……
favorite gun → CoLt XM177E2 ©007
ジェームス★アロンアルファ(16)

フラッグ戦でラグビー

東京都／ばんにゅいさん

「対戦ステージをフラッグ戦にして、チーム分けをする。フラッグを持った人は味方にパスをして最初に決めた陣地に運べばポイント等、ラグビー風に遊ぶ。もちろんフラッグをとるのも銃器ではなくチョップのみ。盛り上げるとしたら、モーションセンサー爆弾だけセットするのはOKとする」とかはどーでしょう。

一発即死のデンジャーゾーン

埼玉県／吉井弘

「対戦キャラすべてのHPを最小の-10に設定。しかも武器はスナイパーライフルのみとする。スコープに入った瞬間、相手を死に至らしめる快感のゲーム。ステージの曲がり角を曲がるときも緊張感バクハツです。」とのこと。このスナイパーライフルの照準に相手が入った瞬間の喜びは、まさにゴルゴって感じだよね。

「ゴールデンアイ」の続編は日本でも発売されるのか!?

注目の『PERFECT DARK』。日本発売はあるのか?

アメリカでは500万本以上のセールスになった『ゴールデンアイ』だが、すでにそのチームで続編とも言えるべき作品が出ることが決定している。『ゴールデンアイ』のシステムを使ったその作品名は『PERFECT DARK』。直訳すると「完璧な闇」だが、実はこれは登場する主人公のコードネーム。しかも主人公は女性。暗躍する組織を相手に戦う特殊工作員という設定らしい。日本で言えば『メタルギアソリッド』と言った感じかな。インターネット等でわかる情報から推測すれば、舞台は近未来。なので登場する兵器も実弾銃よりかは、レーザー系の方が活躍するかと思われる。また敵CPUの思考が格段にあがるとも書かれている。これは1人でも相手CPUキャラと対戦できるの対戦モードがあるのではないだろうか?気になるのは日本発売だが、レア社のソフトが日本では評価薄なので期待はできない。ただレア社ソフトは任天堂から発売されているので、可能性はないとは言えない。レア制作任天堂発売の予定されている『スーパードンキーコング』次第ではないかという見方も出ているが……。とりあえず同制作の『バンジョーとカズーイの大冒険』が売れてくれることを望む。もちろんヌル郡部は買う。

インターネットでも写真はあまり公開されていない。来年のE3か?!

■ヌル軍部はこーみる

『ゴールデンアイ』を愛してやまないヌル軍部だが、『PERFECT DARK』の発売には懸念の表情を浮かべている。ヌル軍部としては、もうちょっとマニアックな古典的WARスタイルを要望している。もしくは実銃の登場などだ。近未来という舞台での兵器の扱い方がやや不安というところだろうが?ただゲームとしては絶対におもしろいと思えるので発売は熱望したい。これからもこの作品に関しての情報は更新しだい随時紹介していくのでお楽しみに。

ヌル軍部 READER'S REPOT

続々と寄せられる読者からのハガキから

ヌル軍部あてには、他の対戦ゲームや、小ネタ集なども寄せられている。今回はそんな情報をまとめて紹介していくことにしよう。ヌル軍部という名前がイヤというハガキも結構多かった……。

まずは**大阪府の浦彰宏くん**から。彼からはとても興味深いレポートが続々と寄せられているんだ。まずは『Let'sスマッシュ』から最強のキャラを作る「完全一欠型最強説」を紹介しよう。浦くんいわくサンプルを個人データの高いワジーに設定。最強データを目指すなら無駄を省くため、補助的なステータスを無視。そのデータは「スピン」だ。これをゼロにして、左右移動を重点している。サーブ、スマッシュ、ボレーは均等にすることで、プレイヤーの操作感の違和感をなくそうということだね。浦くんの作ったデータをサンプルと比較するとSPD,POW,CTALはすべてAが1つ以上上回っており、唯一TECみがBに落ちている。対CPU考えれば無類の強さに仕上がっていると浦くんも断言している。またラケットをミズノプロライトPの代わりにミズノプロMSを装備することでMAXスピードが256.5km/hに上がり、対人戦でもそのスピードについてこれないと判断している。浦くんはこれ以外にも『ボンバーマン』などのレポートを提出してくれている。プレイしたことのない人にはイマイチわかりにくかったと思うが、彼のレポートは大変参考になった。感謝です。また今でも『マリオカート64』の最速ラップの出し方を送ってくれる**東京都のウンガロさん**や、『パワプロ5』でにヌル選手を送ってくれている**茨城県の奥くん**もどうもありがとう。『パワプロ6』の発売が決定したので、またなんか企画を考えてやろうと思っているぞ。みんなも取り上げてもらいたいソフトがあったら、どしどしハガキで応募してくれ。宛先は55ページくらいに書いてあったと思う。確か…なんちーてきとーや

もちろんイラストハガキも大歓迎だ(宮城県・七味唐辛子)さんから

ヌル軍部ハマリもの通信

今はやっているのは激危ないゲームなのだ

編集部のヌル軍部で今もっとも熱いゲームは、MAC版のある海外ゲーム。その名は『POSTAL』。ゲーム内容はとにかく超過激。重装備の兄ちゃんを操作して町やらマーケットやらでガンガン銃器をぶっ放す。当然一般市民も巻き添えになり……。とにかくダークなゲームだが、このネットワーク対戦が熱いのだ。ヌル軍部各個人のMACにインストールし、選んだ人数のみでお互いに戦いあえるのだ。武器も弾数無制限のマシンガンに始まり、地雷、火炎ビン、ロケットランチャーにナパームなど。ヌル軍部を刺激するにはもってこい。死んだふりや、アイテムに地雷を仕掛けるなどの細かい技も可能なので、A大尉やK少佐などは陰険な攻撃でM中尉やF少尉をいじめているぞ。一応写真を載せておいたが、結構ひどいゲームだし(もちろんR指定だ)、作っている会社名が日本役すると「はさみを持って走る」ということだから……なんかすごいよな。これからのヌル軍部はこーしたネットワークゲームにも進出を決定。みんなも楽しいネットワークゲームがあったら教えてちょうだいね。

『ゼルダ』ワールドでは活躍不足のクッパですが、
こんなイケズな商売を始めたみたいです。

DREAM DRUNKER

POKEMON CENTER TOKYO

中植茂久

▶ゲームウォッチ版ZELDAは、ボスがガノンではなく、ドラゴンなんですヨ。（先月号のタイトルバック参照）'98 9月号 P118にも記事が出てます。要チェック！

▶ゼルダネタは先月がラストのつもりだったのですが…！あ、それと1コマ目のポケモンセンターの絵、資料が写真1枚だったので実物とかなり違います。スイマセン。

●『ゼルダ』の次は『マザー3』に期待している中植せんせ〜。その前に『マリオパーティ』や『スマブラ』で復活するマリオ兄弟の活躍が見たいですな

そんな中植せんせーに励ましのお便りを

【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-1364ドリーム『なぬDD』係り

怒濤の1998年も
あっという間に終わりです。
いよいよ来年は1999年世紀末!!
どんなゲームがロクヨンを
にぎわせてくれるかな?
今年最後のスペシャルは
発売中&発売予定の
任天堂ソフトスペシャル!!
みんなで遊んで
どうか良い年を迎えてくださいね。

タイトル	ピカチュウげんきでちゅう
発売元	任天堂（開発アンブレラ）
発売日	12月12日
価格	9800円（音声認識システム同梱）
容量	128M
ジャンル	対話ゲーム
プレイ人数	1人用

キミだけのピカチ

もういろんな場所に遊びに行った？

今や国民的アイドルになったピカチュウを君だけのものにできるソフト『ピカチュウげんきでちゅう』。みんな、ちゃんとお店で『ピカチュウげんきでちゅう』ください!! って大きな声で言えたかな？ もうプレイしている人はすっかりピカチュウとお友達になったと思うけれど、まだの人はこの記事を読んだら、早速お友達になりに行こう。クリスマスはピカチュウと過ごせるよ。

いろんなポケモンには会ったかな？

ピカチュウの仲間であるいろんなポケモンも登場するぞ。君はどれだけのポケモンに会ったかな？

みまわしモード

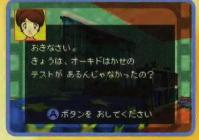
ュウと一緒に冒険しようよ!

どんな風にゲームは進むのかな?

ここでは、まだゲームをしたことのないみんなにゲームの導入部分を紹介するね。操作はとっても簡単だから、ちっちゃいお友達でも大丈夫。もち、大きなお友達もOKさ。

ピカチュウの仕草を見ているだけでも楽しめちゃうんだ

1 まずはオーキド博士と連絡をとるのだ

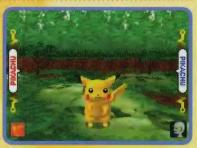
ゲームが始まると、主人公である君は、オーキド博士と連絡をとるんだ。君がポケモンと友達になれるかどうかのいわば、テストのようなものが始まるってわけ。早速、表に出て野生のピカチュウに会いに行くのだ。

お母さんに起こされて、オーキド博士の所に。一体どんなことをするのかな?

2 野生のピカチュウとご対面!!

オーキド博士の指示通り表に出ると、なんと野生のピカチュウがそこにいるではないですか!! まずはこのピカチュウとお友達になってみよう。博士の指示通り声をかけてみよう。さて、ピカチュウがどんな反応をするかな。

遠くの方にいるピカチュウ。まずは声をかけてこちらのそばに呼んでみよう

3 いろいろおしゃべりしてみよう!!

ピカチュウがこちらに気づくと、君の方によって来るぞ。ここで画面に注目。画面両端にこんなマークが出れば、ピカチュウと自由にお話することができるんだ。まずは大きな声で挨拶をしてみるのがいいかもね。

マイクで話す時はZボタンを押しながら話す。そのあとZ を離せば会話ができるぞ

4 ピカチュウとの冒険が始まるよ!

ピカチュウとお友達になると、次の日からはこーやって物語のようにピカチュウとの楽しい生活が始まるってわけ。セーブファイルは2つまで作れるから、家族でも楽しむことができるぞ。さあ、ピカチュウと遊ぼうよ。

物語は全部いくつあるのかな? それは君の目で確かめてみよう!!

★どんな仕組みで動いているのかな!★

この素朴な疑問は、このソフトのプロデューサーである石原恒和さんのコメントから紹介するね。「画面の中にいるピカチュウに話しかけると、その声がマイクを経由して64のコンピュータに入ります。コンピュータがその声を分析、解析し、コンピュータが解釈可能な言葉に変換して、それをピカチュウに伝えます。ピカチュウはそれに反応して、返事をしたり、動作をしたりするわけです」とのこと。つまり音声認識システムが君とピカチュウの間の翻訳をしてくれている、といったところかな。

キミはこんな画面をもう見たかな?

ピカチュウと大冒険をすれば見られるぞ

それでは、ピカチュウと一緒に遊ぶと、こんな画面が見られるよ!! っていうのを紹介していくね。君はもう、こんな画面を見ることができたかな? まだまだいろんな画面が山盛りあるんだけど、それは、君がピカチュウと仲良くなって、一緒に見つけていくのがいいかもしれないね。では、早速いってみましょう!!

ケーシィのお店がオープン。もしかしてあのタマゴは!!

ケーシィのお店には、見慣れたカラーのタマゴが…

まずは大注目!! 右の写真を見て見て!! ケーシィが開いているお店にタマゴのようなものがあるんだけど、このタマゴの模様って……。あのポケモンにそっくりだよね。ということは……?!

ケーシィのお店に行くには、ある決まった場所からでないと行けないぞ

画面写真はヒントです。後は自分で探してみてね

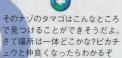
これこれ、このタマゴ!! この模様はどう見てもあのポケモンの模様だよね

これはある場所でないと手に入れられないぞ!

そのナゾのタマゴはある場所でないと入手することはできないんだ。その場所はと言うと……えへへ、残念だけど秘密です。君がピカチュウと一緒に探してみよう。ヒントはこのページの画面に出てるからね。それにしてもこのタマゴ気になるよね。やっぱりあのポケモンが出てくるってことかな。

洞窟の中にはケーシィとタマゴが!! ケーシィからタマゴをもらえるのかな。どーすればいいんだろう

そのナゾのタマゴはこんなところで見つけることができそうだよ。さて場所は一体どこかな?ピカチュウと仲良くなったらわかるぞ

タマゴゲットだぜ!! のポーズです。さてこのタマゴをどーすればいいのかな?なんかすると、とってもいいことがありそうだよ

お部屋がティッシュだらけに…

お部屋の中でピカチュウをほうっておくと、なんととんでもない悪さをし始めるんだ。それは、ティッシュを箱からじゃんじゃん取り出してしまうこと。え～ん、せっかくのきれいなお部屋が台無しだよ!! でも10まんボルトを使えばピカチュウが片づけてくれるので、ちょっと安心。

あ～あこんなイタズラを…

ちゃんと片づけさせようね

ピカチュウとガーデニングをしよう

続いてはピカチュウと一緒にガーデニングをして楽しんじゃおう。ピカチュウも草や花が大好きみたいだから、どんな庭を作るか一緒に考えてみようね。間違っても「10まんボルト」で草や花を燃やしてはダメだからね。きれいな庭を作ることができるかな?

一緒に庭を作っていこう

ピカチュウは花も大好きだ

ハーモニカをふいてみよう!

ピカチュウは楽器も大好きみたいだ。どこかで入手できるハーモニカを渡してあげよう。ピカチュウが演奏してくれるみたいだぞ。でも、その演奏の後には、なんとなんとラプラスが登場したんだ。もしかしたら、このハーモニカには特殊な力があるのかもしれないね。

ハーモニカを吹いてみると

なんとラプラスが登場した

オープニング画面は1種類じゃない?!

なんと、ゲームタイトルの画面は1種類だけではないらしいんだ。ここでは2枚の画面を紹介するけど、もしかしたらもっといっぱいあるかもしれないぞ。う～む、どーすれば違う画面を見ることができるのかな? これも探してみる必要があるかもしれないね。がんばってチャレンジしよう。

タイトルバックが違うよね

これは見慣れた画面だぞ

キミはどこまで進化したポケモンを見た?

進化するポケモンはあることをすると進化していくんだ。君は全部の進化を見ることができたかな? ここではナゾノクサとキャタピーの進化を紹介するね。

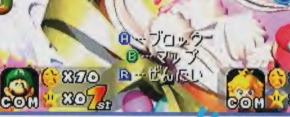
アズマオウが釣れましたよ

バタフリーもでますよ

タイトル	マリオパーティ
発売元	任天堂
発売日	12月18日より発売中
価格	5800円
容量	256M
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1～4人用

お正月はこれで決まりでしょう!!

マリオファミリーがど～んと出演する話題のパーティゲーム『マリオパーティ』。これから冬休みやらお正月でみんなが集まる機会が増えそうだし、この1本は押さえておかないとダメでしょう。どうせなら来年はこの『マリオパーティ』で君の運試しをするってのはどうかな?うまくいったらきっといいことあるはず!!

とことん楽しめるモードがたくさん!

★ただのパーティゲームではないですよ!!

①ミニゲームアイランド

最初のマップ画面から行ける場所を紹介するぞ。1人で楽しむミニゲームアイランドに行けるんだ。ここでは各マスに用意されたミニゲームを、設定されたノルマをこなすことでクリアして先に進んでいくゲームだ。

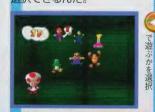
各マスにミニゲームが用意されているぞ

ノルマを達成すればクリアになるぞ

②ワープどかん

この「ワープどかん」は通常のゲームに行けるんだ。そう、対戦用のステージってこと。プレイヤーは1人から4人まで楽しめるので、ちゃんと設定して遊びに行ってね。プレイヤーキャラは6人から選択できるんだ。

何人で、どのキャラで遊ぶかを選択

次に遊ぶステージを選択するんだ

③ミニゲームハウス

ゲームで集めたコインでミニゲームを買うことができるんだ。

買ったミニゲームはみんなで遊べるぞ

④キノコショップ

集めたコインでアイテムを買うことができるぞ。

いろんなアイテムが売っているぞ

⑤オプションハウス

ここはゲームの各種設定をするところ。あるアイテムを購入したりするといろいろと楽しいことができるみたいだぞ。え、何ができるのかって? それは秘密。自分で試してみてね。

⑥キノコバンク

ゲームで集めたコインやスターを貯めておくことができる銀行だ。集めたコインでミニゲームやアイテムが買えるからしっかり貯めておこうね。何回でもゲームをすることでコインは貯まっていくから大丈夫だよ。

それぞれのテーマがある6つのステージだ!

ドンキーのジャングルアドベンチャー

マップのむずかしさ ★

ジャングルが舞台のマップ。巨大な岩が追っかけてくる仕掛けも!!

密林のステージは危険がいっぱい

ドッスンにコインを払う?

ヨッシーのトロピカルアイランド

マップのむずかしさ ★★

ヨッシーのステージはクッパとノコノコが入れ替わっちゃう仕掛け!

砂浜からスタート。気持ちよさそう

ドッスンに払うコインは……

マリオのレインボーキャッスル

マップのむずかしさ ★

マリオのステージはレインボーキャッスルだ。雲の上だぞ。

ここも入れ替わる仕掛けが……

ミニゲームも楽しいよね

ピーチのバースデーケーキ

マップのむずかしさ ★★

ピーチのステージはとってもおいしそうなケーキの上だぞ。

このケーキを食べてみたいよね

クリボーが待ち受けているんだ

ワリオのバトルキャニオン

マップのむずかしさ ★★

ワリオのステージは大砲でドカンドカンと移動していくんだ。

ボム兵に会うと大砲が……

さてどこに飛んでいくのかな

ルイージのエンジンルーム

マップのむずかしさ ★★★

ルイージのステージは6ステージの中では最大の難易度なんだ。

複雑に入り組んだマップだ

どんな仕掛けがあるのかな

ミニゲームで楽しんでいるかい?

★遊んでも遊びきれない多さだよ!!

ミニゲームの楽しさもこのゲームのおもしろさのひとつ。ついつい夢中になっちゃうよね。このミニゲームをマスターしておけば、いざ対戦って時でもOKだから、しっかり練習しておくといいかも。今回は、編集部でも人気の8ゲームをここでは紹介していくことにしよう。

ミニゲームはこの4種類!!

- 1人プレイ用
- 2人VS.2人プレイ用
- 1人VS.2人プレイ用
- 4人プレイ用

人気の8ゲームを紹介していくぞ!!

10カウントコイン

10カウントするコインを探し出して素早くジャンプしていこう

ハッピーふらわー

ふらわーから落ちないように常に移動しておくことが大事なんだ

リンボーダンス

Aボタンを押していくタイミングが勝負なんだ。難しいぞ

すもぐりマリオ

サメに当たらないように少しずつ動いて、避けたら一気に

ハンマーコイン

これはハンマーで相手をぶっ飛ばしてからコインを取りに行こう

マリオボート

これ一番大変!! 1人だったら死にものぐるいでこがないとダメだ

キノコいちばんのり

音楽が止まったら即ジャンプ。相手はBでぶっ飛ばそう

ムカデGO!GO!

左、右のタイミングは声に出してやったほうがいいかも

★ミニゲームで勝つためにはどーする!?

協力しよう

協力するミニゲームはケンカしないで、みんなで一緒に進めよう。特に「テレサの館」はうまくテレサを倒してもらいながら行こう。

まずはぶっとばそう

Bボタンで攻撃できる場合は、とにかく相手をぶっとばそう。ヒップドロップで相手を踏んづけてしまうのもいいぞ。

エフワン　ワールド　グランプリ

F-1 WORLD GRAND PRIX

タイトル	F1 WORLD GRAND PRIX
発売元	任天堂
開発元	ビデオシステム／パラダイムエンターテイメント
発売日	12月18日
価格	5800円
容量	96M
ジャンル	レースゲーム
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応 バッテリーバックアップカートリッジ

初心者でも楽しめる親切設計だ!!

F1 WORLD GRAND PRIX

64では初の本格的F1レースゲームになるこのソフト。F1やレースのことを知らない人でも楽しめる機能ももりだくさんなんだ。その中でも特に便利な機能を紹介しよう。うまくコースを走れないとかブレーキングが苦手という人には有効だぞ。まずはこれで慣らそう。

「ACCEL ASSIST」。オンにするとホイールスピンがかからないようにアクセル調整してくれる。「BRAKE ASSIST」はコーナーに来たときに自動的にブレーキがかかり、コーナーが曲がりやすくなる。この2つを利用すれば、初めてでもかなり上手に走ることができるぞ。

各コースごとに適したセッティングが用意されている。最初はこれで走って感じをつかんでみよう。

ブレーキアシストを使えばコーナーでは自動的にブレーキング。曲がりやすくなるぞ。

ワールドチャンピオンを目指そう

F1 WORLD GRAND PRIX

何しろ楽しいのが「GRAND PRIX」モード。97年度の実際のF1公式戦にのっとってレースができるぞ。プレイヤーは既存のドライバーから1人を選んでワールドチャンピオンを目指すんだ。上級者はオプションで「DAMEGE」をオンにしてみよう。

FRI PRACTICE
金曜日は練習走行ができる
SAT PRACTICE
土曜日も練習走行ができる
QUALFYING
いよいよ予選が開始だ
WARM UP
レース前の練習走行だ
GRAND PRIX
そしてレースが始まるぞ

レースに勝てばドライバーズポイントがもらえる。年間総合優勝を目指して走り抜けるか?

予選でいいタイムを出すためには金、土の練習走行をきっちり走り込んでおくことが大事だ

チャレンジモードクラスのAクラス3つのシナリオを紹介しよう

チャレンジモードとは……?

このゲームならではの楽しみがこれ。決められた周回数に目的を達成するというシナリオ仕立てのレースだ。ファイルは5つ用意されていて、それぞれ「OFFENCE」「DEFENCE」「TROUBLE」の3つのジャンルがあるんだ。今回は最初に選べる、ファイル1から、3つのチャレンジを紹介していくことにしよう。

OFFENCE

ドライバーはO・パニス。規定周回以内に順位をあげるという目的が課せられるぞ。

攻めて攻めて攻めまくろう

DEFENCE

D・クルサードで優勝をするのが目的。2位のM・ハッキネンとの差を引き離して走り抜こう。

ハッキネンとの差をひろげろ

TROUBLE

豪雨の中、いち早くベストタイヤチョイスをしたM・シューマッハで驚異の追い上げを見せろ。

さすがシューと言われる走りを!!

バンジョーとカズーイの大冒険

先月号で「ゴビバレーさばく」までの6ステージを紹介したので、今月は後半の3ステージを紹介。アクションもさることながら難しい謎解きもたくさんでてくるぞ。

タイトル	バンジョーカズーイの大冒険
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

マッドナイトまんしょん

迷路あり、無気味な教会ありのオバケ屋敷。屋敷の窓には壊れるものもあるぞ。カボチャのままで外に出ると行ける場所も…。

ステージに入るには?

アイテムデータ

ナッパーさま

パズルピースを持ってるぞ

床に降りないように煙突から侵入

マンボでカボチャ

マンボに魔法をかけてもらおう

カボチャで3つのピースをゲット

オルガンレッスン

教会のオルガンにいるモーツハンド

うまくオルガンが弾けるかな?

サビサビみなと

あぶらの浮いた水に、危険な船内の機関室など、難易度の高いステージ。排気口や、船窓は入れるものがあるので要チェックだね。

ステージに入るには?

アイテムデータ

汽笛を鳴らせ!

甲板に貼ってある数字の順に…

汽笛のスイッチを押してみよう

スクリューを止めろ

煙突下の機関室のスイッチを押す

スクリューが止まってる間にゲット!

ボスを倒せ!

クレーンのスイッチを押して…

中でボスと対戦! タマゴは持った?

カッチコッチなもり

ステージの中で、四季のワールドに分かれている。季節を行ったりきたりしながら謎を解いていこう。アイテムも散らばってるんだ。

ステージに入るには?

アイテムデータ

アオムシを集めろ!

春でタマゴを割ると夏でイベントが

夏と秋で青虫をあげると、冬には…

花にお水を!

春に花壇の穴にタマゴを入れよう

夏にお水をあげると、秋に花が開く

ビーバーお助け

川の水が少ない夏に助けて…

水がある秋におうちを訊ねよう

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ™

タイトル	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	価格	5800円
発売元	任天堂	ジャンル	格闘アクション
発売日	99年1月21日予定	プレイ人数	1～4人用

任天堂の人気者が大集結するアクションゲーム『スマッシュブラザーズ』。略して『スマブラ』。先月の発表から、どんなゲームか早く知りたい!! と大反響の嵐!! それは編集部も同じこと!! さて今月でどこまでわかるかな?

これがウワサの新・格闘アクションだ!!

ところでどんなゲームなの?

このゲームは簡単に言うと、相手を「たたいて」ダメージを与え、チャンスが来たら「ふっとばし」、相手をステージから「おっことす」ゲームなんだ。キャラによる格闘要素があるアクションゲームだと思ってもらえればいいかな。とにかく相手をふっとばしてステージから落っことすことが最大の目的なんだ。

各キャラのステージがあるぞ

相手をステージ外にふっとばそう

そして彼らがオールスターキャラ8人衆だ!!

各キャラごとに攻撃タイプがあるぞ

格闘要素があると書いたのは、登場するキャラがいろいろな必殺技や攻撃方法を持っているということ。その攻撃をうまく使って相手にダメージを与えていく（ダメージの蓄積量は画面下の%で表示されるんだ）。相手はダメージが貯まれば吹っ飛ばされやすくなるので、そこで吹っ飛ばしてステージ外に落とすんだ。キャラごとの攻撃方法をしっかり覚えることが大事だね。

各キャラは個性豊かな攻撃方法を持っている。うまく使って相手を倒そう

キックやパンチはもちろん、そのキャラらしい必殺技も持っているんだ。また出現するアイテムを使っての攻撃なんかもできたりするぞ。これがまた楽しい

とにかく相手を倒せばいーのだ!!

ゲームが始まれば自分以外のキャラはすべて敵だ。4人同時プレイまでできるから、入り乱れての大乱戦になること間違いないぞ。とにかくいろんな攻撃方法で相手にダメージを与えて、下の%が増えてきたら、吹っ飛ばそう。これがとっても快感なんだ。他にもアイテムによる攻撃ができるんだけど、これまた傑作。アイテムが出現したら素早く取って攻撃しちゃおうぜ。

これはピカチュウのかみなり攻撃。きくー!!画面効果もハデで楽しいんだ

ステージ中には様々なアイテムも出現する。これを使っての攻撃もできるぞ。画面ではカービィがハリセンを持って戦っているよね。こんなのもアリ

こんな大技もある!! 見よ!!これがドンキー投げだ!!

出ました!!ドンキーコングの投げ技。まずは相手をガッシリとつかみまして……この時点でも痛そうだよね

攻撃方法は飛び道具や接近技はもちろん、投げ技のような大技もあるんだ。画面はドンキーコングの投げ技だ。とっても威力がありそうだよね。パワーバリバリ全開のドンキーならではの攻撃方法だぞ。ドンキーを使ってプレイするなら、これを出すようにがんばろう。決まったら絶対快感だからね。これで相手を吹っ飛ばそうぜ。

つかんだら、引き寄せます

後はポイっと投げます

こんなステージがあるぞ!!

ステージは各キャラの舞台となる8ステージ。マリオなら「ピーチ城上空」とかリンクなら「ハイラル城」と言った感じだ。BGMもそのキャラに合った曲が流れて、とっても雰囲気がいいんだ。

カービィは「プププランド」だ

「ピーチ城上空」はマリオだ

STAGE セクターZ

グレートフォックスの上でも戦うぞ

STAGE ヤマブキシティ

ピカチュウのステージはここなのです

STAGE ヨッシーアイランド

ヨッシーアイランドは雰囲気そのまま

ボーナスゲームもあるみたい!!

対戦や通常ゲームの他にも、むむ、下の写真を見て見て。こんなボーナスゲームも用意されているみたいだぞ。一体どういう風にしたら出るんだろうね。それと、どーやらこのゲーム、まだまだナゾの部分があるらしい。それは……残念ながら来月のお楽しみです。

こんなボーナスゲームもあるんだって。いろいろな仕掛けが用意されているみたいだね

ピカチュウがいっぱいいるぞ!!

この写真に注目。ピカチュウがいっぱいいるけど、帽子をかぶっているのがいるよね。実はこれは同キャラ対戦の画面。ひと目で見分けがつくようになっているってことなんだ。

君ならどのピカチュウが好きかな?

来月は各キャラの攻撃方法を紹介だ!!

今月はここまで。来月は各キャラについて詳しく紹介していくぞ。

キャラの必殺技が早く知りたいよね

どんな攻撃方法があるのかな?

タイトル	マリオゴルフ64(仮)
発売元	任天堂
発売日	99年予定
価格	未定
容量	128M
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜4人用
備考	未定

マリオ最新作はゴルフです!!

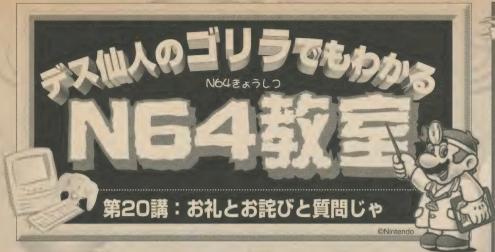
マリオ新作ラッシュが続く中、今度はマリオを使ったスポーツゲームが登場。しかも、メチャ簡単で爽快感バツグンのゴルフゲームだ。お父さんとも一緒に楽しめるこのゲームで、君もマリオと一緒にナイスショットといきませんか?

グリーンに向かってナイスショット。ボールがぐんぐん飛んでいくぞ

いいショットならほめてくれるみたい「ナイスショット」

爽快感バッチリのゴルフゲームだ!!

マリオにルイージにピーチ姫といったマリオファミリーが登場するぞ。それぞれ能力や球筋に特徴があるんだって。君なら誰でプレイするのかな?

マリオキャラクターが多数登場するこのゲームは、操作が簡単なのに、とってもリアルなゴルフが楽しめるソフトなんだ。今のところ超キレイな全6コース(108ホール)が予定されているんだって。

それなりに反響をいただきつつ、この連載も20回を数えることができました。おハガキには全部目を通してます。全部にお答えできないのが心苦しいのじゃが、この場でおハガキをくれた方にもそうでない皆さんにもお礼申し上げます。ありがとうじゃよー。

いきなりのおわび。12月号で「PSのメモリカードの容量は2MB」とか書きましたが、実際は「128KB」です。どうもすみませんでしたじゃよ。言い訳してイイ？　どう勘違いしたのか「128KBの16ブロックで2MBじゃな」とか思ったわけです。しかもホントは15ブロックじゃん。ダメすぎね、わし。なので、64DDのセーブ領域との比較では、さらに16倍の「PSのメモリカードの256枚分、ウオーすげえ!!」ってことになります。しかし、PS発売当初ならいざ知らず、いまどきたかだか128KBのフラッシュメモリが2000円は高すぎでないかね（逆ギレ気味）。めちゃくちゃ量産しとるじゃろうに。ちなみにパソコン用のスマートメディア（フラッシュメモリ使用）は、8MBで5000円しません。

…オホン。では気を取り直して、いつものように質問いってみようかの。

Q なんでポリゴンは四角形じゃなく三角形の集合体なんですか？

（兵庫県／鸚鵡）

98年4月号でポリゴンについて一度やっておりまして、そこでは「ポリゴン＝多角形平面」と説明しとります。ポリゴンは四角でもええんじゃよ。じゃが、使われるのはほとんど三角形です。なぜかというと、一番単純な面だからじゃ。三角も四角もたいして変わらんと思うかもしれんが、実は大違いなのじゃよ。三角形は、3つの頂点を直線で結ぶことで描けるな。四角形の頂点は4つじゃ。これがポイント。三次元空間上の3つの点は必ず同一平面上にあるが、4つ以上ではそうはならない。…わかるよな？　つまり、4つ以上の頂点を持つポリゴンは、平面にするために余計な手間がかかってしまうんじゃ。また、どんな立体も三角形だけで構成できる。四角形では六面体しか作れんじゃろ？　そんなわけで「楽で使える」三角形が、ポリゴンの主役を張っております。

◆ガッチガチのポリゴンゲームだったSFC版「スターフォックス」。ああ、懐かしい

Q なぜ4M拡張RAMをセットするだけで映像がきれいになるの？

（茨城県／ジェームズ☆アロンアルファ）

拡張した分、グラフィックの処理にたくさんメモリを使えるからじゃ。他のゲーム機ではグラフィック用のRAMは独立しておるが、N64はグラフィックもプログラムもすべて同じRAM上で処理しておるんじゃよ。ただし、拡張RAMをセットするだけで映像がきれいになるわけではない。「拡張RAMがセットされていれば映像をきれいにする」とプログラムされたゲームでないと変わらんぞ。また、きれいになるってのは11月号でやったハイレゾのことじゃな。ハイレゾ表示は単純に考えてグラフィック処理に2倍のメモリが必要になるわけじゃが、4MBのRAMを増設することでメモリに余裕ができるので、ハイレゾ表示を採用するソフトが今後続々登場するじゃろう。

◆アメリカでは約20ドルで発売中の拡張RAMパック（写真左）。日本では64DDに同梱される予定なのだが…

今月のデス仙人

レタスさんから「デス仙人は他の雑誌にもなにか書いていますか？」という質問をいただきました。おかげさまで色々書いてますじゃよ。64ドリームと同じ毎日コミュニケーションズの雑誌では「PCfan DOS/V Special」というパソコン誌とか。この本はたまにアンドレも顔出しておるよ。主にゲームの記事を担当しとりますが、デス仙人じゃなくて人間界の本名で書いてます。某社の某PS雑誌もやってましたが、ずいぶん前にやめました。ウッヘッヘ。ゲーム専門誌は64ドリーム1本じゃよ。名前出してない雑誌も結構あるし、64ドリーム以外の雑誌で皆さんの目に触れてることもあるかと思います。

◆本誌以外のメインはこんな感じ。他社の雑誌には一応モザイクかけてみました。しかし、どうでもええ人にはどうでもええですな。すまんすまん

Q N64で1時間ゲームをしたら電気代はどのくらいかかりますか？

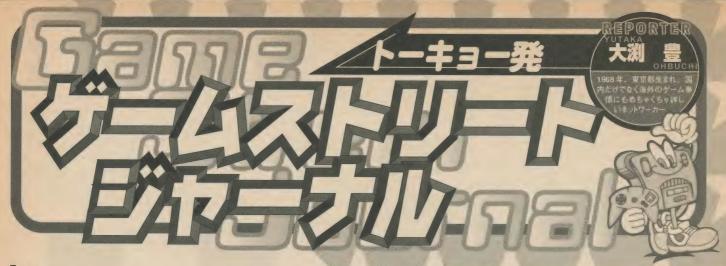
（京都府／西村知宏）

これ、電力会社や料金形態にもよるのじゃろうけど。N64の消費電力は、1時間19Wとなっておる。わしの家のある月の例でいくと、電気代が287kWで5778円（基本料金を除く）。1kWあたり約20円じゃな。N64の19W（=0.019kW）なら、1時間あたりわずか0.38円じゃ。テレビは21型で100Wくらいじゃろか？　10時間使っても、テレビと合わせて24円ってとこか。安いもんじゃのう。

はみだし仙人

Q 64DDにもACアダプタは必要になるんですか？（滋賀県／渡辺貴寛）

A いらんですよ。64DDの電源は、N64本体から供給されます。

質問募集　謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室まで」おハガキ下さい、じゃよ！

今月はアメリカのポケモンアニメの話です

2ヶ月ぶりのご無沙汰です。皆さんがこれを読んでいる頃は、もう『ゼルダ』を終わらせた人もいるのではないでしょうか。私は現在プレイ中ですが、同時に今さらながら『1080°』にもハマっています。だって、ウインタースポーツの季節ですからね。

さて、今月の話題はポケモンです。先月の永見さんのレポートにもあったとおり、アメリカでもポケモンは人気のようです。私の友人も話しを聞いているうちはそれ程興味を示さなかったものの、実際に遊んでみて、その面白さに一気にハマってしまったようです。私もアメリカ版を送ってくれるよう頼んでいるところですが、品薄でなかなか手に入らないとか。

このポケモン人気、日本では雑誌、TVアニメにゲームと3つのメディアが一緒になって盛り上げた側面がありますが、この辺の事情はアメリカでも同様です。TVアニメは、アメリカでは9月から放映されていて、時間帯の悪さにもかかわらず、なかなかの人気のようです。今回はその英語版ポケモンアニメのビデオを入手したので、その内容について簡単にご紹介しましょう。日本版との違いを挙げると、主題歌はもちろん日本版とは別物。でも歌詞は「最高のポケモンマスターになりたい」という内容。番組の終わりには「ポケラップ」つまり英語版「ポケモンいえるかな？」があります。でも大きな違いと言えばこれぐらい。後は殆ど日本版のままです。もちろん登場人物の台詞は英語に吹替えられていますが、ピカチュウをはじめ何匹かのポケモンの声は、日本版そのままです。大谷育江さんの「ピカチュウ」が全米の家庭で聞かれているかと思うと面白いですね。75%のポケモンの名前は新しく付けられたので、そういうポケモンの場合、日本版の声は使えなくなりましたが、基本は同じ。自分の名前を呼んでいるだけです。名前と言えば、登場人物や町の名前もある程度日本版に則した名前になっています。以下に例を挙げると…。

サトシ＝**アッシュ**　カスミ＝**ミスティ**
オーキド博士＝**プロフェッサー・オーク**

ロケット団＝**チーム・ロケット**
ムサシ＝**ジェシー**　コジロー＝**ジェームズ**

ラッキー＝**チャンシー**（チャンスからきている）

マサラタウン＝**パレットシティ**
ニビシティ＝**ピュータシティ**

それから各エピソードのサブタイトルも日本版に則したものになっています。

第1話 ポケモン、きみにきめた
➧**Pokemon, I Choose You!**

第2話 たいけつ！ ポケモンセンター
➧**Pokemon, Emergency!**

第3話 ポケモンゲットだぜ
➧**Ash Catches A Pokemon**

第4話 サムライしょうねんのちょうせん
➧**Challenge of the Samurai**

◆Who's that Pokemon?（これなーんだ？）……いちばん重たいこのポケモン、アメリカではなんて言うのかな？

◆アニメのエンディングでは「ポケモンいえるかな？」のアメリカバージョンが流れるのだ。ポップな感じでノリがいいぞ

そうそう、コマーシャル前後には、「Who's that Pokemon?」（このポケモンだーれだ？）というコーナーさえあります。このように殆どは日本版そのままなのですが、よーく見てみると小さなところで違いがあります。まず画面内に現れる日本語（看板などの文字）はほとんどが削除されるか、英語に置き換えらています。それから1話と3話で、カスミがサトシの頬を叩く場面がありますが、これも英語版では削除されています。英語版アニメのプロデューサー、ノーマン・グロスフェルドによれば、「少し暴力的すぎるように見えるので削除した」そうです。

英語版の製作会社、4キッズプロダクションは、日本製のアニメの吹替えを手掛けたのは今回が初めてなのですが、その出来栄えはなかなかの評判です。知り合いのアニメ好きのアメリカ人に言わせると「吹替えられた日本製アニメでは最高かも」とのこと。アメリカではビデオ化、DVD化も決まり、まだまだ盛り上がりそうな雰囲気です。いつか、英語版ポケモンのビデオが日本でも発売されたらいいですね。英語の勉強にはうってつけでしょう。好きな番組を見ながらなら、きっと勉強になりますよ。これ、経験者が言うのですから間違いありません。それではまた次回！

なんと大盛り3ページの増量に成功！それもこれも『ゼルダ』のおかげ。ということで今月は『ゼルダの伝説　時のオカリナ』へのお手紙を中心にお送りしよう。では今月も、やってみるか！

ゼルダの伝説　時のオカリナ

銀河を貫く伝説のエポナ

静岡県・ティル

任天堂スペースワールド。あの日オレは馬に乗った。ゼルダのテストプレイで馬にばかり乗っていた。オレがムチをふれば馬はそれに応えてスピードをあげる。サクを越える。そして止まる。ついにあの感動を再び体験できる日が来たのだ!!

11月20日PM11時にローソンで『ゼルダ』を受け取り、ちょっぴり得した気分で家に帰り、さっそくプレイ。取り説を読んだ内容によると、馬に乗るには、まずエポナと仲良くしなければならないらしいので、色々としてみた。一緒に走ったり、何度か通ったりした。まだ小さいエポナ。このエポナがいつかオレを乗せてくれるんだぁ……、としみじみ思ったりもしました。そして大人時代!! これでエポナに乗れる〜とはりきってプレイ! 最初はどうすればいいのかわからなかったのですが、本を見ると大人になってすぐ（！）にOKらしいので早速ロンロン牧場へ。インゴーに勝って、ついにエポナをゲット!!! よっしゃー!! やったぁー!!! 広い草原…林の間…山の谷間…この世界のすべてが自分のものになるようなーそんな気持ちにさせてくれたエポナ。『ゼルダ』の世界をさっそうと走っていくエポナとオレ。かっこいい、かっこよすぎるぜ!! ありがとう!! エポナ。他にもすばらしい所はありすぎるのですが、私はエポナについて書いてみました。みんなもエポナと草原を駆け抜けてくれ! 絶対気持ちいいから!

馬で走る。簡単に見えることだがこれまで実現できなかったこと。これをさらりとやってのけた『ゼルダ』。その自然さがすごい！

ゼルダの伝説　時のオカリナ

その時、僕はリンクになった

茨城県・ジェームズ☆アロンアルファ

まず、最初に言えることは、2年間待ち続け、手に入れた瞬間涙ちょちょぎれた『ゼルダの伝説　時のオカリナ』を800字で語ろうなんて、まず無理ということ。そこで僕は、この『ゼルダ』をプレイして、素直に感じたことだけを語ろうと思う。

それはなにかというと、僕自身が、『ゼルダ』の世界を自由に歩き回っていた気がしたということ。この感覚は『007』や『マリオ』でも薄々感じてこそいたが、『ゼルダ』の場合は明確だった。それはやはり『ゼルダ』の世界を取り巻く、生物や物の1つ1つすべてが豊かだからだろう。…人々で賑わう城下町。その傍らで静まり返る裏路地。小鳥や鶏の鳴き声で穏やかなあの村。その村にある高台から見下ろしたあの景色。登山道からはるか下に見える家の集落。青く澄んだ空の下に広がる大草原。どこか懐かしいにおいがする牧場。意味もなく遠回りしたあの道。まぶしい太陽が昇り、朝の訪れを鶏が知らせてくれ、やがて日が沈むと夜が訪れ、家には明かりがともる…。まるで僕がハイラルへ行ってきたかのように、1つ1つの出来事を覚えている。『ゼルダ』は他のゲームと違い、目的を達成するよりも、ただ、歩き回って探検している時のほうが楽しい。こんな大らかなゲームは今までに絶対なかった。

プレイしていない人がこれを読むと、なにいってんだコイツ、と思うかもしれない。しかし、やりもしないで「コンピュータ」なんて機械的なことを、みじんも感じさせない『ゼルダ』を語ろうなんてまず無理だ。やった人ならば、きっと誰もがそう思っているだろう。最後に言っておきたいことが2つだけ。1つは「待つだけの価値」は、十二分にも二十分もあったということ。そしてもう1つは、「ゲームでしか味わえない感動」をくれた宮本さんはじめ任天堂のみなさん、どうもありがとう!

その世界にどっぷりと浸ることのできる『ゼルダ』。いつか自分も行ってみたいという感じにさせてくれるハイラルは僕らの心の故郷にしておきたい。

ゼルダの伝説　時のオカリナ

プレイヤーへの試練

大阪府・64の祭典

『ゼルダ』。正直な話、私は最初何をしていいのか全くわからず困ってしまいました。難解な謎や豊富なアクション、迫力あるがゆえの恐怖感に押しつぶされそうになりながら何とかやっているという状態でした。

しかし私が操作になれて、リンクが自由に動かせるようになった頃から、どんどんこのゲームにのめり込んでいきます。悩んでいた仕掛けを解いたとき、新たな発見をしたとき、個性的な敵との戦闘などがたまらなく楽しくなるのです。そして途中、リンクの影との戦いではっと気づきました。そうか、自分が相手……試されているのは自分（プレイヤー）なんだ、と。ゲームなんだから当たり前と言えばその通りなんですが、その当たり前のことが詰め込まれたものがゼルダ最大の魅力なのだと思います。

ただ、試されているプレイヤーの力量によって、特にあまりゲームをやらない人や子供にとっては相当厳しいのではないでしょうか。多くの人が攻略本などに頼ることになるでしょうが、できる限り見ないでプレイすることをオススメします。このゲームの舞台、ハイ

はみだしインプレ

朝から日が沈んで夜になるまで、ずーっとハイラル平原ですわってる。こんな一日があってもいいんじゃないかと、最近思うようになった（高知県・知三郎）

はみだしインプレ

『ゼルダ』、さっそく詰まってます。でも攻略本なんかに頼ったりしないぞ！64ドリームの付録だってみないぞ！……たぶん。（宮城県・坂巻季則）

ラルは、知恵と勇気を試そうとする冒険者の想像力をビンビンに刺激してくれるはずですから。

何をしたらいいかわからない、ってことは逆に考えれば何をしたっていい、ってことだよね。ホントの「自由度の高さ」ってのを実感できるよなぁ。

ゼルダの伝説　時のオカリナ

『ゼルダ』すごすぎ！

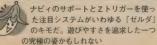
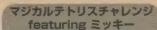
兵庫県・大久保良美

どうも、大久保です。先日、『ゼルダ』をプレイして、参りました！すごすぎ！といってもまだ全然進んでないんですけどね……。まぁ、「すごい」なんて私が言うまでもないでしょうが。グラフィック・音楽・操作性においても最高ですよ！グラフィックは立体感あふれ、動きもリアルだし、音楽も本物みたいで、つぼがわれた音なんかはたまにびくっとします(笑)。

『ゼルダ』の一番いいところは、なんと言っても操作性だと思います。3Dアクションってちょっと苦手なんですが『ゼルダ』ではすんなり遊べてストレスもたまらない！ストーリーもかっこいいし、ナゾ解きがわからないときはナビィが助けてくれるから、ウロウロしてて「あきた」なんてこともないし。オカリナもひろひろ吹いてるだけでとにかく楽しい！

以前は「操作してるだけで楽しい」とか書いてあるのを読んで「本当かよ？」とか思ってましたがまさに編集部さんの言うとおり！スイマセンでしたっ！3年間待っただけの価値あり！

ナビィのサポートとZトリガーを使った注目システムがいわゆる『ゼルダ』のキモだ。遊びやすさを追求した一つの究極の姿かもしれない

マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー

さすがカプコン！

埼玉県・岸利透

私はゼルダを発売日に買えなかった。まあその日は仕事があったし、予約もしていなかったので仕方のないことなのだが。

そこで私はゼルダの代わりに、といってはなんだがカプコンの『マジカルテトリス』を買った。しかしまあこのソフト、カプコンに対戦ゲームを作らせたらピカイチとあらためて思わされる1本である。相手への攻撃もさることながら、とにかくカウンターが面白い。相手の攻撃をカウンターで返し、それが返され、また返し……とくりかえすうちに、「何じゃこりゃあ！」と叫びたくなるようなとんでもないピースが落ちてくる。しかしそれを上手く消して更に攻撃を加えることもできる。また、すごく不利な立場から逆転したり、勝てると思っていても1つのミスから大逆転を許してしまったりと、本当に一瞬たりとも気が抜けない。そしてそんな白熱バトルをミッキーやドナルドたちがよりいっそう盛り上げてくれる。本当にハマりまくりの1本なのだ。それだけにゼルダと発売日がほぼ重なってしまったのが惜しい。ま、何はともあれ、カプコンN64参入第1弾の記念すべきソフトである。鬼才・岡本吉起氏が「絶対面白い」と言っているのだからつまらないワケがない。まだ持っていない方も、このソフトをプレイし、カプコンの本気を直に感じてみてはいかがだろうか。

世紀の名作テトリスを名プロデューサー岡本氏がリメイク。昔遊んだ面白さにひと味加えた名アレンジだよね。みんなもぜひプレイしてみてくれ！

ゲッターラブ！

ギャルゲーじゃないぞ！

長野県・こまくさ寮生

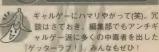
オレはははっきり言ってギャルゲーってキライ。だってそんなドットの固まりのどこがいいの？キョーミないよね。

そう、『ゲッターラブ！』をプレイしたその日まで、オレはそう思っていた。いや、今でもそう思っている。だって『ゲッターラブ！』はギャルゲーなんかじゃないからな。

ギャルゲー嫌いのオレは当然自分で『ゲッターラブ！』を買ってプレイしたワケじゃない。寮の隣の部屋のヤツが買ってきて、どうしてもやれっていうからやったんだ。オレは『ゴールデンアイ』や『F-ZEROX』みたいな硬派な対戦ゲームが好きだったんだ。でまぁ、『ゲッターラブ！』も4人対戦できるから、ってシブシブ始めたんだよな。当然タイプはクール。……。「花やで～」ってなんやねんこのエセ関西女は。そう、これが第一印象だったんだよな、今思えば。で、一応ゲームの目的通りこの花ちゃんと親交を深めて（一緒にメシ食いに行くだけだが）いたんだけど、一緒にやってたヤツが突然花ちゃんにデートの申し込みを！「オマエ何やっとんじゃあ！」……オレの口からは自然に叫び声が放たれていた。しかもあろう事かあるまい事か、彼女はヤツのデート申し込みを受けてしまったじゃないか！オノレこうしてはおれん！……とまぁなぜだかオレは花ちゃんに血道を上げていたワケなんだ、これが。

ゲームが終わって、冷静になって考えてみた。別にオレは2次元の電子のカタマリにココロときめかしたわけじゃなくて、友だちととりあいになったからあんなにエキサイトしたんだな、って。

というわけで、『ゲッターラブ！』はギャルゲーじゃなくて、大変良質のパーティゲームだということがわかった。めでたしめでたし。反論は許しませんよ。なにしろギャルゲー嫌いのオレが言うんだから間違いないって。誰だ！そこで「ギャルゲーにハマリやがって」とか言ってるやつぁ！

ギャルゲーにハマリやがって(笑)。冗談はさておき、編集部でもアンチギャルゲー派に多くの中毒者を出した『ゲッターラブ！』。みんなもぜひ！

ポケモンスタジアム

任天堂のポケモンへの愛

京都府・ほいろこ

『ポケスタ』には、任天堂のポケモンへの愛がぎっしり詰まっており、ソフトぜんたいからにじみ出ている。

『ポケスタ』の魅力といえば「対戦」ということになるが、その前に「図鑑」を開いてみてほしい。そこに並べられた色とりどり、さまざまな個性的な形をしたポケモンたちをじっくり見てやってほしい。

1匹、1匹が少しの手抜きもなくフォルムが実に丁寧にポリゴンで形作られている。自分が2次元の絵を見て抱いていたイメージと異なるというポケモンは、1匹たりともいない。ポリゴンに施された質感により、まるで職人の手によって作られたペーパークラフトの芸術作品を見せられているようだ。

さらに、これらのポケモンが動く。他のソフトでは、こういうときの動きは、手だけ、足だけ、動きに統一感がないということが多かったが、このソフトでは、表情と手足と体の動きが三位一体となって、ポケモンの個性を存分に引き出している。バトルに参戦できないモンスターにまで、ここまで精緻な仕事がし

てあるのには驚きだ。

これはもう、任天堂のポケモンへの愛のあかしだといえる。ポケモンにはファンがたくさんいる。彼らはポケモンを愛している。だから、それに応えるためにポケモンを目一杯愛し、1匹たりとも、おろそかにせず丹念に1匹、1匹に「生命」を吹き込んだ。その結果だ。

この任天堂の姿勢こそが、ポケモンを単なる人気キャラ以上の存在にし、生き物であるような活き活きとした感じを僕らに与えるのだ。

「対戦」の間に、ちょっと「図鑑」を見てほしい。ホラ、キミのすぐ側にポケモンたちが立っているような気がして、部屋の中を見回してしまうだろう？

そうそう、ついつい対戦専用ツールみたいな気がしちゃうけどね。集めてないポケモンを見られないのは残念だけど仕方がないか……。

ゴールデンアイ007

みんなで手にアセにぎる

熊本県・マコト

僕はこのソフトを発売日に買いました。あまり、シューティングゲームは好きな方ではなかったけど、4人対戦だったので、つい買ってしまったんです。最初は慣れない感じでストーリーモードで遊んでいました。そして、次の日曜日に友だちが遊びに来て、初めて4人対戦をしてみました。そしたら、とても面白くてみんなとハマりまくっていました。特に面白いところは、相手との「駆け引き」や「銃を撃ちまくる」ところです。面白すぎます。あと、振動パックをコントローラにつけるともう自分がテレビ画面に入って撃っているような感じでした。「それはちょっとオーバーじゃないの」と思っているキミはたぶんまだこの感触を味わっていないんだろう？味わってないんなら一生のうち1度くらいは試してみた方がいい（でも1度やったらやめられないかも）。

そして、対戦で重要なのは（ストーリーでも重要だけど）地形を覚えること。地形を覚えないと相手の動きが読みとれない。読みとれないとやられる。僕もはじめはそうでした。友だちは覚えるのが早く、「このままではいけない」と思って僕もプレイしまくりました。

また、ストーリーを進めていくうちにいろんなモードで遊ぶことができるようになります。プレイヤーが透明人間になったり、弾を無制限にしたりできます。対戦で選べるキャラがたくさん増えたりもしました。

このゲームはやってこそ面白いのです。そして、スリルは映画なみにすごい！ぜひ、ストレス解消にどうぞ！

1人プレイももちろん楽しいけど、みんなで対戦することでその真価が見えてくるこのゲーム。未体験の人はホントにやってみてほしい！

ウェットリス

意外な快作！

鳥取県・境港市民

最初にそのゲームの名前を知ったのは、アメリカ最大のゲームショー「E3」のゲームクリエイターの飯田和敏さんのインタビューの中でした。飯田さんと言えば代表作が「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」。そして64DDの「巨人のドシン」を制作中のいわゆる「ふしぎゲー」の作り手として僕が前から注目しているクリエイター。当然、そんなひとが絶賛するゲームだから気にもなってくるわけで……。そのうち日本での発売も決まって、64ドリーム誌上でもけっこうな評判。僕としても徐々に期待が高まってきました。

ということで買ってきました『ウェットリス』。落ちものゲームは好きだけどちょっと苦手な僕としては、ちょっと冒険だったんですけど……。ということでレッツプレイ！……なにすりゃいいんだ？このゲーム。最初は全然わからなかった。池を作って水をためる。一言で言えばこれだけなんだけど、これがまた奥が深い！説明して他人にわかってもらうのは難しいんだけど（友人に話したけど話しただけじゃダメでした）、実際にやってみるとこのゲームの良さはホントによくわかります（件の友人も実際にやらせてみたらすっかり中毒に）。とにかく落ちてくるピースが絶妙なんです！少なくともウォータだけドンドン落ちてきてハイさよなら、なんてことはない。地形を上げるアップがドンドン落ちてきて結局地震、ってことはありますが……。そういう場合でも、あとから考え直すと、先にちゃんと挽回できるようなモノは来てるんですよね。つまりは自分の判断ミスだけが原因なんです。このゲームには麻薬的な魅力があります。しかもテトリスみたいにドンドン落下スピードが速くなって手に負えない、なんてこともないですしね。落下スピードが遅い分、考えることがたくさんあるのでやりがいもあるわけです。

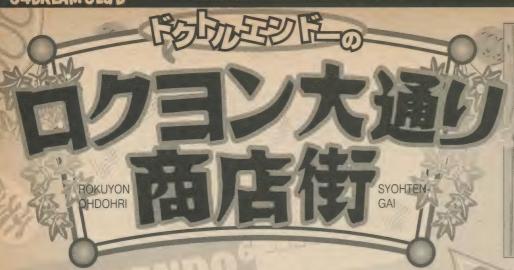
というわけで、落ちモノ苦手なあなたにもオススメ『ウェットリス』。「ついつい徹夜」も覚悟しよう！ぼくの周りでは現在中毒者が大増加中なのだ！

実は編集部内でも現在流行中のこのゲーム。世界最高得点は1億点を超える?!なんて話もあるくらいだから中毒性のほどもわかるってモンだよね。

原稿募集

インプレ掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！N64ソフトをプレイして心に残ったことをドシドシ送ってね。今回はお休みのフォーラムも募集中！あて先は下記参照。

●原稿のあて先● 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「N64フォーラム」「ドリームインプレッション」係まで FAX 03(3230)0675

商店街会長のお言葉

千葉・茨城県あたりでしか売っていない「ジョージア/MAXコーヒー」が大好き。くどいくらいの甘ったるさが、甘党の俺にとってはたまらないのだ。神奈川県でも販売してくれ〜。仕方なく「ドクターペッパー」を愛飲する日々。

『ゼルダ』早くもミリオン達成!

遂に発売された『ゼルダの伝説　時のオカリナ』。ホントこの発売日をどれだけ楽しみに待っていたことか。でも『ヨッシーストーリー』の悪夢もチラついて、もし『ゼルダ』が売れなかったら次の仕事を探さなきゃ、なんて不安も正直言うとあったのだ。そんな期待と不安を抱きつつ、発売日の11月21日（土）に秋葉原へ向かったら、予想以上の大売れ! 飛ぶように売れるという表現がピッタリで、午前中の時点でほぼ完売していたほどだ。本体と一緒に買っている光景も頻繁に目にしたし、振動パックまでもが品切れになる店もあった。『ゼルダ』の出荷数が少ないのならば、この状況は当たり前だけど、当初予想されていた数を大きく上回る、初回50万本が出荷されての状況だ。今まで不振だったN64が、この日を境に盛り上がりそうで実に嬉しい。というよりもホッとした。本当に良かった。発売から約1週間後の11月27日に30万本が再出荷されても順調に売れていて、ボーナス時期の12月上旬の時点では本体と一緒に買う大人が多く、売り切れている店も多い。さらに12月4日には出荷本数が106万本と、早くもミリオンの大台に乗ったそうだ! 目指せ300万!

➡N64ソフトが品切れになるのは希だったけど、これからは連発だ!

➡あっという間に売り切れ、いつもの風景に戻ったのだ

ゼルダの小ネタ

N64版に併せて、SFC版の『ゼルダ』も絶好調! 秋葉原「ラオックスゲーム館」のSFCソフト売場で、売上ランキング1位になっていたのだ。いつも激安ソフトが1位になることが多く、こういった旧作の定番ソフトが1位になるのは珍しいことなのだ。N64版に劣らぬ名作だし、3480円程度と意外に安いからオススメ!

➡秋葉原では、初代『ゼルダ』もFC版程度で売ってるぞ

●各ハードのお値段●

NINTENDO64	11900円
ゲームボーイカラー	8500円
ゲームボーイポケット	3480円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	売り切れ
セガサターン	11800円
プレイステーション	16800円
ネオジオポケット	6680円

『ゼルダ』効果でよく売れているN64本体。値段は先月とほぼ同じ。ゲームボーイカラーはようやっと楽に手に入るようになっていたけど、クリスマス直前になれば再び品薄確実だ。東京・大阪周辺の人なら、ポケモンセンターが狙い目かも。

秋葉原のお買い得ソフト

➡発売以来ずっと高値安定していた『森田将棋64』がお買い得。メッセサンオーに急げ

『森田将棋64』が3980円と激安! 購買層はどうしても将棋ファンに限られてしまうけど、こういったオヤジゲーはゲームショップでの買い取り価格が高く、この3980円という値段で買っても、それ以上の値段で売れるケースもあるのだ。俺のようにソフトの相場に精通した人にはオススメだぞ（ソフトの転売は正当な商行為であり、違法でも何でもありません。念のため）。もちろん将棋ファンにも、モデム内蔵で通信対局も出来るから超オススメ。将棋五段（今までの人生でこれが唯一の自慢）の俺も、油断すると負けてしまうほどCPUが強いのだ。もう1本の激安オススメソフトが『ウエーブレース64（振動パック対応版）』だ。N64のベストゲームとして挙げる人も多いこの名作が、なんと2280円と超絶にお買い得! 各コースに広がる風景が実に美しく、ジェットスキーの操作感もかなりいいし、ぜひ多くの人に遊んでもらいたいゲームなのだ。他にも激安ソフトがあったけど、「ダメゲーム」が安くなっているだけなので、ここでは紹介しない。また、注目の『ゼルダ』は1割引の6180円で売っている店が多く、最安値は5980円だったぞ。

➡『マリオ64』が動かすだけで楽しいソフトなら、これは見ているだけでも楽しい

今月の「俺はこれを買う!」12/18~1/20

◆「ポケモンカード」で対戦する機会があまりなかった人にうってつけのソフトだ

1月20日までに発売されるソフトで、俺が購入するのはこの2本だ。

・マリオパーティ

・ポケモンカードGB

強烈にオススメしたいのが『ポケモンカードGB』だ。このゲームをプレイするまで、「ポケモンカード」のルールはもちろんのこと、「ポケモン」自体さえも良く分からなかった俺だが、ゲーム内でルールや遊び方を学べるモードが用意されていて、完全に夢中になってしまったのだ。あれだけ楽しみにしていた『ゼルダの伝説』をやらずに、ずっと『ポケモンカードGB』のサンプルロムで遊んでいたほどの大ハマリ。

◆俺様が好きな水デッキで快勝!デッキの組み方のコツまですっかりマスターしたぜ

◆このゲームでポケモンの名前を覚えたほど。中断したままの「ポケモン」も再開だ

しかもカードゲームの方の「ポケモンカード」にもハマってしまい、毎日拡張パックをせっせと買っていて、競馬で儲かった分以上の金額を既につぎ込んでいるほどだ。もともと収集癖が強い俺だから、レアなカードを全て集めるまでは金欠になるのは確実。ハナシが逸れちゃったけど、要するにそれだけ面白いゲームなのだ。『マリオパーティ』はボードゲームだけに大人数で遊ぶと大いに盛り上がるけど、ミニゲームだけを1人で、という遊び方もできるから、俺みたいに「ちょっと息抜き」タイプのゲームが好きな人も十分に楽しめるのだ。これもオススメ!

◆年末年始に、みんなでワイワイ遊ぶための必需品。ロンリープレイも面白いぞ

『ウエットリス』ハイスコアコンテスト開催!

64ドリーム編集部で大ハマリ者続出のパズルゲーム『ウエットリス』の、ハイスコアコンテスト開催が決定したぞ! 発売元であるイマジニアの協力で豪華な賞品も用意しているから是非とも応募してくれ!

【ハイスコアコンテストは以下の3部門】

部門	応募基準点	人数と賞品
上級	1000万点以上	上位1名に家宝級の賞品
中級	500万点以上	上位3名に凄く嬉しい賞品
初級	10万点以上	上位5名に気の利いた賞品

上記以外にも、入賞出来なかった人の中から抽選で1名様に、ドクトルエンドーからレアな賞品をプレゼントするから、スコアに自信がない人でも気軽にどしどし応募して欲しいぞ! レアな賞品が当たるかも!?

賞品内容は次号でお伝えするぞ!

各部門とも、スコアが高い人から順番に賞品をプレゼントするのだ。例えば800万点出した人なら中級部門と初級部門に応募できるけど、賞品は中級の方が豪華だし、当然応募数も初級より少なくなるから、なるべく中級部門に応募した方がいいだろう。凄いスコアを期待しているぞ!

応募は1人1部門限定だけど、最も新しい消印のものを有効にするから、ハイスコアを更新したらどんどん応募してちょ~だい(もちろん応募部門の変更もOKだぞ)。応募する部門を忘れずにハッキリと書いてくれ。

応募の決まり

官製ハガキに以下の6つの項目を、もれなく記入してくれ。

1・応募部門
2・ハイスコア画面で入力した名前
3・獲得した点数(ハイスコア)
4・ハイスコアのパスワード
5・住所・氏名・年齢・電話番号
6・ウエットリスの感想

【ハガキ記入例】
1・上級部門
2・y-endo
3・15087140点
4・keibadeoomouke
5・〒102-0074
東京都○○区○○町8-16-64
雨漏 穴夫(32歳)
03-177-1101
6・操作感覚をつかむのに時間がかかったけど、慣れてきたら大ハマリ。もう少し簡単なモードがあると良かった。

※6つとも記入しないと応募が無効になってしまうこともあるから、くれぐれも注意して欲しい。

特に点数とパスワードは読みやすい字で正確に記入してくれ。読めない場合は、せっかくのハイスコアでも応募が無効になってしまうこともあるのだ。パスワードが表示される場所は、下のカコミで紹介しているぞ。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
ウエットリス係

締め切りは2月末必着だ!

※電話での応募状況などのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承下さい。

パスワードの場所

パスワードが表示される場所は、説明書にも書かれていないし、ちょっと分かりにくいのだ。順を追って場所を説明するからよく読んで欲しい。「コード」として表示されているのがパスワードだ。

◆まず最初にモードセレクト画面で「オプション」を選ぼう

◆十字キーを右にどんどん移動させて「RANKING」を選択

◆するとこのようにパスワード(コード)が表示されるのだ

はみだし大通り
「レアなソフトが売ってるよ」といった情報や、このページへの意見・要望・質問などを幅広く募集!巻末の住所の「商店街係」へおハガキか、CQE07011@nifty.ne.jpまでEメールを!

1月1日より NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	3000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ&ゴー!!WGP2	16	64	任天堂	2500
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
RPG	レナス[古代機械の記憶]	12	64	アスミック	1000
	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム	32	256	ヒューマン	1000
	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	3000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	3000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	3000
	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン	1000
	ダービージョッキー[騎手王への道]	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	3000
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2500
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	3000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	3000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	3000
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2500
	どっすん！岩石バズル	8	なし	アイマックス	1000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2500
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	3000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ！～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト	3000
	晦 一つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	3000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	3000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	3000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀！	20	256	任天堂	3000
	タワードリーム	16	64	アスキー	1000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン	1000
	スーパー将棋2	12	64	アイマックス	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー！パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	スーパー花札2	8	なし	アイマックス	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦！ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

12月7日現在 SFC&GB発売カレンダー

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

●【1月発売】●

- 1日 **POWER倉庫番**/PUZ/任天堂/2500円/NP
- 1日 **POWERロードランナー**/PUZ/任天堂/2500円/NP

●【発売日未定】●

- **ぷぷる**/TAB/アクセラ/未定/NP
- **ファイアーエムブレム（仮）**/SLG/任天堂/未定/NP

ゲームボーイ

●【12月発売】●

- 18日 **プリクラPoket3**/ETC/アトラス/3980円/P
- 18日 **ポケモンカードGB**/ETC/任天堂/3500円/C/P
- 18日 **ポケットカラーブロック**/ACT/ボトムアップ/3980円/C
- 18日 **ザ・首都高レーシング**/RAC/ポニーキャニオン/3980円（予）/C
- 23日 **麻雀クエスト**/TAB/J・ウイング/3980円/C
- 24日 **ボンバーマンクエスト**/ACT/ハドソン/3800円/C
- 25日 **灘麻太郎・小島武夫の実践麻雀教室**/TAB/ギャップス/3800円（予）
- **麻雀伝説「兵」**/TAB/カルチャーブレーン/3980円/P

●【新春発売】●

- **シャドウゲートリターン**/ADV/ケムコ/3980円/C

●【1月発売】●

- 14日 **がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～**/RPG/コナミ/4300円/C
- 28日 **Pachinko Data Card あたる君**/ETC/BOSSコミュニケーションズ/4980円
- 29日 **バックスバニークレイジーキャッスル3**/ACT/ケムコ/3980円/C
- **漢字BOY**/ETC/J・ウイング/3980円（予）/C
- **Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～**/RPG/メディアファクトリー/3980円/C

●【2月発売】●

- 11日 **ときめきメモリアル POKET カルチャー編～木漏れ日のメロディー～**/SLG/コナミ/4300円/C
- 11日 **ときめきメモリアル POKET スポーツ編～校庭のフォトグラフ～**/SLG/コナミ/4300円/C
- 12日 **化石創世リボーンII～モンスターディガー～**/RPG/スターフィッシュ/3980円/C
- **ハムスターパラダイス**/ETC/アトラス/3980円/C/P
- **プロ麻雀極GBII**/TAB/アテナ/4200円（予）/C

●【3月発売】●

- **ドラえもんカート2**/RAC/エポック社/3980円（予）/C/P
- **おはスタ（仮称）**/PUZ/エポック社/3980円（予）/C
- **SD飛龍の拳伝説GB**/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
- **飛龍の拳スタジアムGB リアルバージョン（仮）**/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
- **ポケット電車2**/ETC/ココナッツジャパン/3980円（予）/C
- **あにまるぶりーだー3**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
- **ディノブリーダー3**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
- **決闘ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦**/ACT/タカラ/3680円/C
- **王ドロボウJING エンジェルバージョン**/RPG/メサイヤ/4500円/C
- **王ドロボウJING デビルバージョン**/RPG/メサイヤ/4500円/C

●【春発売】●

- **バーガーバーガーポケット**/SLG/ギャップス/3980円（予）/C
- **もんすたあ★レース2**/RPG/コーエー/3980円（予）/C
- **アザーライフ アザードリームス（仮）**/RPG/コナミ/未定/C
- **ハイパーデカスロン（仮）**/SPT/コナミ/未定/C
- **パワプロポケットサクセス外伝（仮）**/SPT/コナミ/未定/C
- **ビートマニア（仮）**/SLG/コナミ/未定/C
- **ポケットG1ステイブル（仮）**/SLG/コナミ/未定/C
- **ラリーチャンプ（仮）**/RAC/コナミ/未定/C
- **ワールドサッカーGB2（仮）**/SPT/コナミ/未定/C
- **きせかえ物語**/SLG/パックインソフト/未定/C/P

●【発売日未定】●

- **ドンキーコングランド2**/ACT/任天堂/未定/C
- **ポケットモンスター金**/RPG/任天堂/未定/C
- **ポケットモンスター銀**/RPG/任天堂/未定/C

1999年 HAL研ビッグバン

N64期待のセカンドパーティがいよいよ発進!

NINTENDO 64 SOFT, BIG BANG!

N64の発売から2年半もの間、長～い沈黙を続けてきたHAL研究所。その、期待のセカンドパーティがいよいよ動き出そうとしている。漆黒のような闇のなかで膨大なエネルギーを貯めた末に起こる大爆発のような——HAL研の動きはまるで、宇宙が誕生するときに起こったビッグバンにも似ているのだ。1999年、僕らはきっと、輝ける星のようなソフトの数々に出会えることだろう。

☞今月はHAL研究所の岩田社長と"カービィの生みの親"櫻井さんの登場です。

ニンテンドウ オールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ 開発者インタビュー

HAL研究所 情報開発課主任
MASAHIRO SAKURAI
櫻井 政博さん

1970年東京都生まれ。1989年HAL研入社。『星のカービィ』『星のカービィ 夢の泉の物語』『星のカービィ スーパーデラックス』などの作品を手がけた、カービィの生みの親。今回の『スマッシュブラザーズ』でもディレクターとして制作に携わっているのだ。

『スマッシュブラザーズ』の発表が遅れたワケ

HAL研が制作したN64ソフト第1弾として、99年1月21日に発売される予定の『スマッシュブラザーズ』。このソフトは、富士山が噴火してHAL研が巨大な火山弾を受けたりとか、鴨川が氾濫して任天堂の工場が洪水に流されてしまわない限り、99年に任天堂から発売されるゲームとしても第1作目のソフトになるはず。でも、『スマッシュブラザーズ』の情報がはじめて公開されたのは、先月号のこと。発表から発売まで、わずか2ヵ月というのはどういうワケなんだろう？

桜井さん「本当は、早い時期からキャラクターを小出しにして期待感を煽ろうというのもあったんですけどね。発表、いきなり販売みたいになってしまいましたね。発表が遅れた背景には、モノがある程度できてからじゃないと勝算がないというのがあったんですね」

岩田さん「ソフト作りって時間がかかりますからね。ただ、あまり時間がかかりすぎると産業として成立しないし、お客さんも待てる限界を超えますから。作るモノがみんな2年3年かかっていていいのか。情報が出てから1年も2年もたつのに、モノがでなくていいのかってね。『MOTHER3』もお待たせしてばかりで申し訳ないと思っています」

ゲームの企画はどのようにして生まれたのか？

HAL研のN64デビュー作が格闘ゲームというニュースに驚いた読者も多いだろう。それに加えて任天堂キャラもいっぱい出てくる…。この夢のような企画はどのようにして持ち上がってきたんだろうか？

桜井さん「まず、キャラがどうのこうのというより、格闘ゲームの企画が先にあったんです。96年の11月頃に、岩田社長がプログラムの担当をして、私が企画を書いてモーションやモデルをテスト的に作っていたのが、ほとんど骨組みとしていきています。その時点で、たとえばダメージが大きければ大きいほどふっとぶとか、キャラクターを落とすとか、製品版の基本的な仕様はほぼできていたんですね。でも、どのようなキャラクターを使うかについてはあえて置いておいたんです。本当は企画書段階でキャラクターや世界観は決めておくべきなんでしょうけど、あえてそれをやらなかったのは、キャラにパンチ力がないとソフトとして埋もれてしまう心配があったんですよね」

◆ピカチュウファンが4人集まれば、きっと画面のような闘いになるはず。でも、ピカチュウ同士が闘うのを見たくないというファンも多いだろうね

『スマッシュブラザーズ』のプロジェクト開始！

それにしても、あまりにも寝耳に水のゲームな『スマッシュブラザーズ』。いつ頃から本格的な制作作業に入っていたんだろう？

桜井さん「企画を立ちあげた当時はN64ソフトも少なくて…(笑)。インパクトのあるものをなるべく早く出す必要もあったので、97年の9月からプロジェクトを本格的にはじめました。でも、実はその前に、この格闘とは別のアクションアドベンチャーのようなゲームも作っていまして、とりあえず岩田と二人三脚でテストバージョンのロムを作って、それを任天堂の宮本さんに正式にプレゼンしたのが、97年のゴールデンウイークだったんですね。そのときは『アクションアドベンチャーのほうをやろうよ』ということになったんです。それで、しばらく1人でシナリオを書いたりしていたんですね」。なんと、『ゼルダ』と同じアクションアドベンチャー！ で、その企画はどうなったの？

桜井さん「もう作ることはないと思います。やっぱり企画テーマがナマモノですから、鮮度が過ぎたものはどんどん切っていかないといけないんですね。それに完成させるのに、3年も4年も時間がかかりそうなソフトであったことは確かで、それもネックになりましたね」

『スマッシュブラザーズ』のキャラクターの選ばれ方

話を『スマッシュブラザーズ』に戻して…。このゲームをひとことで言うと「任天堂のキャラが登場する格闘ゲーム」ってことになるんだけど、キャラクターを選ぶにあたっての思考錯誤はなかったのかな？

桜井さん「任天堂のキャラクターに決めてしまうまでには、いろいろな可能性を考えました。たとえば有名マンガ家を起用するとか、社内で作ればどうだろう、とか。それにコミカルな世界なのか、リアルな世界なのか。もしくはヒトなのかケモノなのか。もちろんHAL研ではカービィを作っていますので、カービィ格闘にするということも考えられたんですが…。それに格闘ゲームというのは、他のジャンルのゲームと違ってキャラクター作りが非常に難しいんですね。なぜかというと、『ゼルダの伝説』であれば主人公はリンク1人で、そのリンクを軸にスポットをあてたような打ち出し方をすればいいんですけど、格闘タイプのゲームになると、最初に選べる8人の、それぞれのキャラクターが立っていないといけないワケです。家庭用の格闘ゲームで成功するためには、アーケードですでに認知されているか、キャラクターものであることくらいしか、受け入れられたことが少ないんですね。だから、生半可なキャラクター選択ではうまくいかないだろうと思っていたワケなんです」

最終的に任天堂キャラを選んだ理由

そのような思考錯誤の末に、任天堂のキャラクターを登場させることになったのはどうしてなんだろう？

桜井さん「いろんな可能性があるなかで、いちばん効果的なものにするためには『やっぱり任天堂キャラでいくしかない』と。ただ、それ以外にも理由はいろいろありまして、シンプルな言い方をすれば、ユーザーにとってこのようにいろんな任天堂のキャラが出てくるソフトが1本あってもいいんじゃないかということなんですね。一方で『ゼルダ』のような大作ソフトがあってもいいと思うんですけど、ワーっと遊んで、『ああ楽しかった』って言えるようなゲーム内容にしておいて、しかもそれなりのキャラクターが用意されているのであれば、注目度も高いでしょうし、なによりインパクトがあると思ったんですね」

世界観の違うキャラを登場させる難しさ

インパクトがあるとはいえ、それぞれの世界観が異なる任天堂のキャラを、ひとつのゲームに登場させるのはカンタンな仕事ではなかったのでは？

桜井さん「世界観が違うこともありますし、各キャラクターをうまく似せていかないといけないことに対してはハードルが高いと思いましたね。たとえば『メトロイド』のサムスはわりとふわっとしたジャンプをするんです。でも、ゲーム内容からするとバキバキ動いたほうがいいんですね。で、サムスらしいアクションを残しながら、ぜんぶのキャラを相手にして矛盾なく動くというのがワリと難しいところなんです。それで、実際にキャラを動かしていないと企画として立ち上げにくいだろうということで、最初の段階でサムス、マリオとドンキー、フォックスを出しました。で、それを97年の年末くらいに任天堂にお見せして、そのあと本格的に始動しはじめていまに至るわけです」

SAMUS

↑本当にふわりとしたアクションをするサムス。せっかくサムスを登場させたのだから、HAL研が『メトロイド64』を開発する可能性もあり？

サムス、マリオ、ドンキーとフォックスを最初に選んだワケ

任天堂キャラといっても、数えきれないほどのキャラがいる。そのなかで最初にサムスたちを選んだ基準はどこにあったんだろう？

桜井さん「消去法で考えるとわかりやすいでしょうね。カービィとかヨッシーはまずヒューマロイドじゃないし、コピーしたりたまご生んだりといった特殊な動作があるために、いちばん最初に選ぶキャラにしては敷居が高いというのがあったんです。あと、ピカチュウなんかは人気キャラクターでもあるので、監修などでいちばん多くのことを指摘されるでしょうから、慎重に扱っていこうということで後にまわしたんです。あと、リンクについては『ゼルダの伝説』の制作中でもあったので、なるべくリンクの特徴がわかってから作りたいというのがあったんですね」

岩田さん「だから、消去法なんですよ。ようするに、勝算があるもの、あとで作りなおしにならないものというのを判断しているんですね。そのような判断をすることもディレクターの仕事だと思うんですよ。そういうところはすごく理詰めに、的確に考えていると思いますね。手前味噌ですけどね(笑)」

さらに、リンク、ピカチュウ、カービィ、ヨッシーが加わった

『スマッシュブラザーズ』で最初に選べるのは8人のキャラ。そこには選ばれなかったキャラもいるわけで、たとえばピーチ姫が登場しないのには理由があったりするんだろうか？

桜井さん「バランスの問題です。たとえば『任天堂キャラの8傑は誰？』ってなったときに、あの8人が選ばれるんじゃないかと思うんです。それにマリオ寄りになりすぎないようにといったことも考えたりしました。実際に宮本さんにも意見を聞きましたしね。それと、4人登場する隠れキャラについてはちょっと遊びをいれています。隠れキャラっておもしろいんですよ。後から出てくるっていう優位性があるから、ちょっと無茶ができるんですね。その隠しキャラの情報がインターネットなどに流れていたりしますが、なかにはデマもあって、それでひとこと言わせてもらえれば、ワリオやピーチは出ません(笑)。キャラについては開発段階では『スーパーマリオ格闘』にしたらどうか？と言われたりもしましたね。ぼくとしてもリンクがカービィを斬るという動作に違和感がないわけではないんですよ」

DONKEY KONG

岩田さん「確かにリンクが剣を使ってカービィを斬りつけるのはフェアじゃないなあって(笑)。こっちは素手だけど、あっちは剣だって(笑)」

初心者はパッと遊べて 上級者は深く遊べる 『スマッシュブラザーズ』

HAL研だからこそできた ニンテンドウオールスター

任天堂以外の会社がピカチュウとリンクを闘わせるゲームを作るなんてことはハッキリいって不可能だ。それを実現できたのは、やっぱりHAL研だから？

岩田さん「それはあるかもしれませんね(笑)。それは、東京で『ポケモン』を作っている人たちの距離感と、京都の宮本さんたちとの距離感と、それにぼくらが『カービィ』を作ってきたことの条件が全部そろわないと、このようなことはありえないわけですね」。HAL研の本社が東京と京都の間の山梨にあるという立地条件もよかったりして？

岩田さん「いやあ、場所は関係ないでしょう(笑)。まあ、HAL研独自のポジションがこのゲームを可能にしたということではあるんでしょうね」

⬆山梨県の竜王町にあるHAL研の本社。完成したのは1991年で、シャワー室なんかもあってとっても便利なのだ

登場キャラクターの声はみんなホンモノなのだ

『スマッシュブラザーズ』に登場するキャラクターはもちろん声も出す。で、それがヨッシーであれば『ヨッシーストーリー』のかわいい声だし、驚くことにリンクは『時のオカリナ』のおとなリンクの声で闘ってくれるのだ。

桜井さん「声に関してもちゃんとしているつもりです。フォックスの声優さんをお呼びして録音しましたし…。マリオやリンクは任天堂からいただいたデータがあったので、それをうまく使ったんです」。では、キャラクターのポリゴンデータについてはどうなんだろう？

桜井さん「最初に作ったマリオ、ドンキー、サムス、フォックスについては自分たちで写真とかを参考にして、すべておこしました。それで、最初に動いていたステージがカービィステージとメトロイドステージで、それらはとりあえず雰囲気さえあっていればいいということで選びました。この2つはポリゴンのゲームが出ていませんから、自由に作れたんです。もっともSFC版のメトロイドのステージと今度のステージははるかに違うところがあるんですけどね。そのころから音楽なんかもちゃんとやっていました」。各ステージのBGMもそれぞれキャラにあったおなじみのものばかりなのだ。

楽しい仕事だった？『スマッシュブラザーズ』

ところで、人気キャラを集めてゲームを作るのって、うらやましいというか、実はとっても楽しい仕事だったんじゃないかと…。

桜井さん「やっぱり、それぞれの節々で快感がありますよね。たとえば、『ゼルダ』だと謎解きというのを作っていくとするじゃないですか。謎解きって一度クリアしちゃうと、2度目、3度目には快感が得られませんよね。でも、こっちの企画だと、ひとつのキャラクターのワザが1コできたところで、「じゃあ、これとこれを組み合わせたらこういう戦法ができる！」とか、『ああ、この動きはちゃんとヨッシーらしくなってるからいいね』とか、そういうところがワリと楽しいところだったですね。作り込みというのが、仕掛けのほうよりもキャラクターのほうに向いているので、いろんな意味で楽しい仕事だったですね」

他人が作ったキャラをあつかう難しさもある

でも、仕事となればつらいこともあるはず。とくにキャラが人気者であるだけに困ったことも…？

岩田さん「やっぱり他人がデザインしたものを壊さずに作らないといけないわけですから、思い通りにすっといけば楽しいことばかりですけど、そうは問屋がおろさない(笑)。『なんで、このキャラはポリゴンで作りにくくなっているかなあ』っていうのがあちこちにあるわけです。それに、原作者のこだわりがぼくらが思った通りであればカンタンですけど、人が違えば大事にしている部分も違うわけですから。『ああ、そういう指摘があるかあ。じゃあ、何とかしなきゃあ』って。そんなことがたくさんあったはずで…」

桜井さん「でも、実は思ったよりはなかったんですよ。やっぱり開発者側に話をもっていって、『これについてはどうか？』みたいなことを見ていただいたわけなんですけど、思ったよりもキャラクターについての注文が出なかったんですね。でも、マリオのモデルやモーションを見ていただいて、宮本さんからは『ああ、マリオだわ、コレ』って言ってもらえたとしても、開発外部の人から『なんだ、このマリオは』と言われるようなこともあったりしましたね」

岩田さん「開発者のほうがやさしかったりするんですよ、ホント(笑)。ぼくらは開発者がいちばんきびしいと思っていたんですよ、こういうことに対しては。まあ、開発の人ってこっちの都合もわかるっていうこともあるんでしょうけどね(笑)。やっぱり、

こういうソフトって必ず賛否両論になりますからね。『出るのがけしからん』という人もいれば、『楽しい！ いい！』っていう人もいますしね(笑)」

桜井さん「でも、そのようなリスクを買ってでもやる企画ではあったと思いますね」

PIKACHU

おもちゃ箱の設定を考えたのは糸井さんなのだ

世界観の異なるキャラがひとつのゲームのなかで同時に登場することは本来ありえないこと。それを解決するために『スマッシュブラザーズ』ではおもちゃ箱から飛び出してきた任天堂キャラクターの人形が闘うという設定になっているのだ。

桜井さん「実はそれを言い出したのは糸井さんなんです。そのときショウに出展しようということになっていて、タイトルを急いで決めなければならないという状況で、とりあえず糸井さんにお見せしたんです。そしたら『人形にしてはどうか』という話をいただいて…。糸井さんのアタマのなかには、まさに映画の『トイストーリー』のような、おもちゃがワーッと出てきて闘うみたいなことがあったようなんです。自分としても、音楽とか各キャラクターのモチーフも生かしたかったし、意志をもたざる人形みたいなところにとどめたほうが、キャラの持ち味そのものを打ち消されなくてすむかなと思ったわけなんです」

それにしてもとても長いタイトルの『スマッシュブラザーズ』

『ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ』はとにかく長い。全部で26文字もあるのだ。『カービィ64』のなんと4倍以上。覚えるのもタイヘンなので、何か略称を教えてください！

桜井さん「そうですね。『スマブラ』とか呼んでいただければ…」

岩田さん「『ニンテンドウオールスター』というタイトルは、ビジュアルを見ればだれが見ても"ニンテンドウオールスター"なんですよ。だから、最初は『いらない』って言っていたんですね。で、糸井さんとも『これはやめよう』っていうふうに話がついていたんです。けれど、『まあ、そうは言っても、文字だけの発売カレンダーを見たときに、"大乱闘スマッシュブラザーズ"だけではどんなゲームかわからないよ』という話になりまして、ロゴにちっちゃく『ニンテンドウオールスター』を入れるようにしたんです。ぼくらとしては、結果的にみんなが『スマブラ』とか『大乱闘』とか『スマッシュ』とか呼んでくれるようになれば、ネーミングが正しかったと証明されるんです(笑)。でも、『オールスター』って言われたら、『そうか、ネーミングはダメだったんだな』って(笑)。それに、ぼくらは"ニンテンドウオールスター"ということに頼って売りたくないというのがあるんですね。あの、心意気としては、ね(笑)」

みんなに遊んでほしい『スマッシュブラザーズ』

任天堂のキャラクターは好きだけど、格闘ゲームと聞いただけで「苦手なんだよなあ」と感じる人も多いはず。『スマッシュブラザーズ』はどのようなユーザーをイメージしているんだろうか？

桜井さん「実は、このソフトには2面性があるんです。一見、ワイワイやって、ポカポカたたいて『あーおもしろかった』っていうすごく単純な遊び方ができるようになっているんですが、実際にはゲームに惹きつけるために、より高度なテクニックもどんどん使えるようになっていく作りにもなっているんです。でも、ふつうの格闘ゲームみたいに、キャラが近距離で向き合ってパンチとかキックのやりあいをするっていう価値観でみると、『アタリ判定が大味で、なんかラフなゲームだなあ』って捉えられてしまう心配もあるんです」

岩田さん「コンボ技の数がどうのこうの、とかね。格闘ゲームというジャンルのゲームは特定の上手な人にウケて、より狭い遊びになっちゃっているんですけど、桜井はアクションゲームがどんどんどんどん難しくなっていくなかで『誰でもクリアできるゲームがあってもいいじゃん』って『カービィ』を作った人なんです。でも反対に難しさを求める人にもそれなりに楽しむことができるのが『カービィ』なんですね。つまり幅があればいいと。『カービィがただのやさしいゲームじゃない』っていうところにぼくらはプライドをもっているんです。で、それと共通した点が今回の『スマッシュブラザーズ』にもあって、誰でもポッと遊べて、ウチの小学校1年生の子どもでもキャッキャッ言いながら遊ぶわけですよ。ゲーム慣れしていなくてもね。一方でゲーム慣れした会社の連中もちゃんと深く遊べるようにできているんですね。確かに表面はそう見えにくいんですけど、本当はそうじゃない。見えない部分もすごく作りこんでいるんです」

桜井さん「最初に『カービィ』でコピーというしくみを考えたのも、初心者と上級者での遊び方を変えるというのがあったんですね。初心者は単純に星をすってはいていくだけでもいいし、好きな人は好きなコピーをとってマニアックに遊ぶことも

▲コピー技でピカチュウになったカービィ。カービィの声優さんが「ピカチュウ」と言ったりするところが、めちゃかわいいのだ

岩田さん「このコピー技をもったまま、それをはがされないようにここまでもっていくとご褒美があるというようなことがどっかに仕込んであって、それをお客さんが見つけて違う種類のおもしろさを楽しんでもらって…。でも、謎をとかないとクリアできないというものではないんです」

桜井さん「そのへんが『大乱闘』もカービィ文法で作られているところですね。あと、任天堂で格闘というだけで、「エッ！ 任天堂が格闘？」って言われるほど格闘ゲームっていうものの意識というのがストリートファイターやバーチャであるところにカチーンとしちゃうところってありますよね。ですから、格闘ゲームとして見て欲しくない部分はあります。どちらかと言えばアクションゲームという気がしますね」

岩田さん「わたしは、新ジャンルのゲームって言おうと思っているんです」

1999年は7本のソフトをアウトプットしたいと思います！

HAL研究所　代表取締役社長

SATORU IWATA

岩田 聡さん

1959年札幌市生まれ。東京工業大学情報工学科を卒業と同時に、1982年HAL研究所に入社。1994年、代表取締役社長に就任。高校生のときから（もちろんファミコンもない時代）新聞配達のアルバイトで買った計算機でゲームを作りはじめた天才プログラマーなのだ。

やっぱり知りたい『MOTHER3』の制作状況

発売されたばかりの『ゼルダ』が極上のデキだっただけに、どうしても、次なるRPG『MOTHER3』に期待したくなるのが人情というもの。97年の春頃には糸井さんはすでにシナリオを書き上げたということだし、同年12月には酒井省吾さん作曲による壮大なテーマ音楽を、編集部のスタッフが実際に聴くこともできたのだ。あれから、ずいぶんと時間がたってしまっているんだけど、新情報がまったく来ない。インターネットなどでは「『MOTHER3』は制作中止！」などと過激で無責任な情報が流されるしまつで、ここはしっかり岩田さんに語っていただかないとね。

岩田さん「ちゃんと作っているんですが、ものすごく遅れているのは事実です。とにかくとても巨大なソフトなので交通整理がうまくできていないんですね。遅れている原因は、その不手際以外の何者でもありません。すべて私のせいなんです。糸井さんが釣りをしているからではありません（笑）」。でも、読者からは、「糸井さんがクイズ番組ばっかり出ていていいの」ってハガキをいただいたりするんですよ〜。

岩田さん「そういうふうに言われるんだそうですね。あの、宮本さんがかなり前に金沢に行ってコンビニに入ったそうなんです。そしたらコンビニの店員さんが宮本さんだってわかったそうで『宮本さん！　こんなことしてていいんですかっ！　ゼルダはどうしたんですかっ！』って言われてまいりましたよって（一同爆笑）。顔が売れるというのも考えものですねぇ（笑）」。う〜ん、確かにクリエイターは24時間ゲームを作っているわけではないんだけど、その店員さんの気持ちもわからないわけではないよね。てなわけで、読者のみなさん、どこかのコンビニで岩田さんを見かけることがあったら「MOTHER3やカービィはどーしたんですかっ！」って、詰め寄ることにしましょうね。

↑97年のスペースワールドのときに配られた『MOTHER3』出演者の記念写真。ああ、懐かしい〜

これまでN64ソフトを出せなかったワケは？

HAL研といえば『カービィ』や『MOTHER』など数々の名作ソフトを生み出してきた任天堂のセカンドパーティだ。同じくセカンドパーティであるイギリスのレア社は、『ゴールデンアイ』や『バンジョー』などすでに4本のN64ソフトをリリースしているというのに、我が国のセカンドパーティ代表は0本！　N64の発売から2年半。98年末にはソフト本数も100本を越えたというのに、HAL研からリリースされたN64ソフトは0本。ちょうど1年前の岩田さんのインタビューでは「1998年には4本のN64ソフトを出せそう」と語っていたんだけど、結果は…0本（しつこいなあ）。というわけで、ここまで難産になってしまった理由を岩田さんに聞いてみたのだ。

岩田さん「4本のソフトを出したいと思っていたんですけどね。1本も出さずに98年も終わっちゃいますねえ（笑）。まあ、ひとつは1本のソフトを作るのに、予定以上に時間がかかっているというのがいちばん大きな理由でしょうね。あのう、今日は基本的に『スマッシュブラザーズ』の話を中心にしたいと思っていましたので…。別のソフトの話をしてもほとんど記事には書けないと思うんですよね（笑）」。むむむ、そうきたか。でもここで「はい、わかりました」って素直に引き下がってしまうと64ドリームの読者さまは許してくれないだろう。なので、もうすこし、岩田さんを攻めることにしたのだ。

➡実際のところ、HAL研ソフトが遅れているのは、64DDの発売延期が大きく影響しているのだ

HAL研といえばカービィ N64版はいつ遊べる?

HAL研の顔といえばやっぱりカービィ。意地悪だなあと思いつつも64ドリーム創刊号(96年11月号)のソフトカレンダーをめくってみると、96年12月の発売予定になっていた『カービィのエアライド』。ところが、その1年後には岩田さんのインタビューでまったく新しいゲームに作り直されていることが判明。で、そのあとは隠者のように山梨の開発室におこもりになられたカービィなんだけど、そろそろどんなゲームになるか知りたい!ってわけで岩田さんに聞いてみました。

岩田さん 「オフィシャルでお話できる段階になればお話しますよ～(笑)。制作には時間がかかりますから、お話したネタが他のゲームで使われてこちらより先に出てしまうんじゃないかと開発者は臆病になってしまうんです」。まあ、そうおっしゃらずにサワリだけでも…。

岩田さん 「実はカービィの生みの親である桜井が『スマッシュブラザーズ』にかかりっきりなんで、『カービィ64』は別のチームで動いています。『カービィ64』はすぐにはできないけれど、カービィは『スマッシュブラザーズ』に登場しますから」

桜井さん 「そのカービィはおもしろげなことをするんですよ」。桜井さんのおっしゃる「おもしろげなこと」というのは「コピー」というワザのこと。ピカチュウやマリオなど敵キャラをコピーできて、これがめちゃ楽しいのだ。全国のカービィファンのみなさん、これで許して!

⬆カービィの最新作は98年3月に発売された『星のカービィ3』(スーパーファミコン)

1999年のHAL研はどのような展開をするのか?

『MOTHER3』や『カービィ64』の他にも、『ポケモンスナップ』など気になるソフトを開発中のHAL研。それらを1本1本、コワモテの刑事のように「どーなっとるんじゃ!?」って追求したかったんだけど、時期は師走。師だけでなくゲームクリエイターも「時間がないよ～」って叫びながら走り回るとても忙しい季節なのだ。なので、まとめて聞いてみました、「99年のHAL研はどーなる?」

岩田さん 「これからは、N64の『いかにもソフトがないぞ』という感じがちょっとなくなってくると思います。私どもが作っているソフトもぜんぶで7本あるんですね。それらは全部99年にアウトプットするつもりで動いています」。ゲゲッ? 7本? そのなかにはあの『キャベツ』も…。

岩田さん 「もちろん『キャベツ』も作っていますし、99年に出すつもりでやっています。ぼくらとしてはいつメドをつけるかというのもあるんですけど、『さあ、作った、さあ、次の企画を立ちあげて～』というよりも、いま進行中のものを1本1本仕上げていこうと。もちろん、その次のことを仕込まないと2年目は1本も出ませんみたいなことになるんで、次のことも考えるんですけどね。ただ、そのようなものを発表するというよりは、いま進行中のものをどんどん仕上げていきたいですね。まあ、1999年はそのような年にしたいと思っています」。そうなんですよね。まとめてドーンとソフトが発売されるよりも、適度な間隔でテンポよくソフトが出るほうが、こちらとしてもウレシイです。

⬆「もちろん『キャベツ』も作っていますし」という岩田さんの発言を読んで、HAL研も農業に進出?なんて勘違いした人、いないですか? 『キャベツ』とは糸井さん(HAL研の取締役でもあるのだ)が企画した育成ゲームのことなのだ

『スマッシュ』の次のソフトは、『ポケモンスナップ』

「7本のN64ソフトを出す」という岩田さんの心意気はわかったんだけど、もっと具体的な話を聞いてみたい。64DD用の『シムシティー64』は完成したのか? 『スマッシュブラザーズ』の次は何のソフトが出るのか? 99年の具体的なビジョンを聞くまでは、編集部に帰れないのだ。

岩田さん 「『シムシティー64』は終わってはいません。まだいじっています。それから『スマッシュ』の次のソフトですが、たぶん『ポケモンスナップ』になるでしょう。ぼくらが仕上げる順序としては『スナップ』が最初で、次が『シムシティー64』で、そのあと『カービィ64』を仕上げて、『MOTHER3』を仕上げるというカタチになるんじゃないでしょうか」。な～んと、5本のソフトの制作スケジュールを教えてもらったのだ。7本のソフトのうち、残りの1本は『キャベツ』で決まり。で、もう1本は何だろうとじっくり考えてみた。…そうだ! HAL研といえばスーファミの名作『バス釣りNO.1』があるではないか! 続編を作っているという話を聞いたこともあるし…。で、勝手に推測すると、7本目のソフトは『バス釣りNO.2』ではないかと…。あ、『メトロイド64』のことも忘れちゃいけないな。

1999年のHAL研ラインナップ
1 『大乱闘スマッシュブラザーズ』
2 『ポケモンスナップ』
3 『シムシティー64』
4 『大カービィ64』
5 『MOTHER3』
6 『キャベツ』
7 『バス釣りNO.2』?

HAL研豆知識

—社名の由来は?—

1980年に設立されたHAL研究所。知ってる人も多いと思うけど、HAL研究所の「HAL」というは、不朽のSF映画「2001年宇宙の旅」に登場するコンピュータの名前からとったものなのだ。ちなみに、糸井重里さんが作った「APE(のちにクリーチャーズ)」もまた、「2001年宇宙の旅」のオープニングに登場する猿(APE)から命名したものなのだ。

➡「2001年宇宙の旅」(1968年度作品)のチラシ。いま見ても古くささを感じない素晴らしいデキの映画だ

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol. 29

取材・構成／編集部

期待の『ゼルダ』が早くもミリオン達成で
久しぶりに沸き立つN64ワールド！
トラ年の最後を飾らんがために、リンクに
続いてピカチュウ、バンジョー、マリオたちも
進撃開始！ 99年もがんばれ！ われらのN64！
今月もがんばって答えて！ 本郷さん！

➡岐阜県のへのへのもへじさんから送っていただいた「ホンゴーカービィ」さん

回答者
任天堂広報室企画部企画課係長
本郷 好尾さん

「♪くぅもりガラスの向こうは…」のルビーの指輪が大ヒットした1981年、任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの39歳。本郷さんの年末年始のスケジュールは「どこにも行く予定はないですね。年末は大掃除をして、家族でスキーに行くのは成人式の頃でしょうね」。昨年と変わらないのだ

Q 『ゼルダ』の売れ行きはどうですか？

千葉県・緑山田さん

早くもミリオンを達成しました。

とくに年齢層の高いユーザーの人が買いに行くような秋葉原でも長い行列ができたようですし、初回出荷分についてはすぐに売り切れましたからね。数的には初回出荷分が50万本で、その1週間後には30万本を追加しまして、12月4日にはトータルで106万本を出荷しました。クリスマスまでには累計140万本を出荷することになっています。これは国内のみの数字で、全世界では500万本の『ゼルダ』を年内中に出荷する予定になっているんです。

➡今年、他のハード用も含めてテレビゲームでミリオンセラーを達成したのは、『ポケスタ』と『ゼルダ』だけ！ やったね、リンク！

Q 『ゼルダ』発売後のN64本体の売れ行きはいかがですか？

東京都・教えて湯川専務さん

これもいいですね。

お店なんかの話を聞いてみても、通常のソフトに比べて『ゼルダ』とN64本体をセットで購入された方が多かったようですね。そういう意味でもよかったと思います。それに振動パックもかなり売れているようですね。やっぱり『ゼルダ』で遊ぶためには振動パックがあるとないとでは大違いですからね。ただ売れてるだけでなく、ゲームの内容そのものも好評ですね。ネットなどにも書き込みがかなりされていますし、『ゼルダ』専門の会議室ができたりしていますからね。本当によかったですね。

⬅世界一の振動パックセールスマンといえばこの人、釣り堀のおじさん。このセリフを読んでから振動パックを買った人もけっこういるはず

12月に4本のN64ソフトを出すのは？

岩手県・哲仁零型さん

ジャンルがうまく分かれているからです。

アクション、レース、ボードゲーム、対話ゲームときれいにジャンルが分かれていますよね。それに、家族でワイワイ遊べるものもあれば、1人でいろんな世界を探索したりするものもあるわけで、それぞれのソフトのユーザー層が違うのもいいですよね。そういった意味で、N64ソフトもいろんなジャンルのものが揃ってきたともいえるでしょうね。もちろん、任天堂だけでなく協力していただいている会社さんのN64の開発ペースがあがってきたことも大きいですね。あと、12月が1年でもっともゲームの売れる需要期であることも4本のソフトを出す大きな理由ですね。

➡ヨーロッパでは大人気の『F1』はお父さん向き。画面の美しさに思わずウットリするはず

99年のN64ソフトの第1弾は何？

大阪府・MOSTさん

格闘ゲームが最初に出ます。

HAL研さんで作っている、長いタイトルの『ニンテンドウオールスター　大乱闘スマッシュブラザーズ』ですね。発売日は1月21日を予定していまして、価格は5800円です。そのあとのソフトはどうなんでしょうね。場合によってはポケモン関係のソフトが続くかもしれませんね。

➡1999年、任天堂から最初にリリースされるのが『スマッシュブラザーズ』。開発者インタビューは87ページから

宮本さんはテレビCMに出ましたか？

大阪府・カカリコ村役場さん

CMに出演したのではないと思います。

きっとビデオのことでしょう。「クリスマス商戦に向け、ゲーム各社のイチオシソフトを大特集！」みたいなテレビ各局の取材依頼が殺到しまして、とくに『ゼルダ』については開発者のコメントを取りたいという要望がかなり多く、できる限り宮本が取材を受けていたんですが、すべてを受けられないので、ちょうど宮本が『ゼルダ』について語っているビデオ（流通向けの『ゼルダ』説明会用のもの）があったので、いくつかのテレビ局に渡したんです。いろいろ放送されたなかでも、質問されているのは関西テレビで120秒くらいのものが4回流されたもののことですね。いちばん多く見られたのが「ちびまる子ちゃん」がはじまる前の、5時58分から6時までの2分間、『ゼルダ』のCMをはさんで宮本がしゃべるシーンが流されたようで、CMではないんです。

➡写真は関西テレビの「ほんわかテレビ」に出演中の宮本さん。大阪在住の中植茂久センセにビデオを送ってもらったのだ

今回の『ゼルダ』はいつの話ですか？

東京都・城之内祐貴さん

いちばん古い話ですね。

これまでのシリーズのなかでも最も古い時代の設定になっています。ただ、『ゼルダ』は謎解きアドベンチャーとしてのゲーム性を追求したソフトですので、ストーリーについてはあとから考えることが多いんですね。まずゲーム性ありきなのが『ゼルダ』なんです。ですので、これまでのシリーズをつなぎ合わせていくとツジツマがあわない部分も出てくるかもしれませんね（笑）。『ゼルダ』はストーリー性を重視していますが、最初にストーリーを作ってからアクションや仕掛けを考えていくという作り方ではないので、その作品ごとに色々な設定のゼルダ姫やリンクが出てくると思っていただければいいでしょうね。

➡質問とは関係ないけど、カカリコ村で「嵐の歌」を教えてもらえる風車に入ると、なぜか画面に「？」って出るんだけど、どうして？

はみだし質問箱

Q 『ゼルダ』のビデオはどうしたら見られるの？（千葉県・9-084-1ちさん）

A 『ゼルダ』だけでなく他のソフトも紹介しているビデオですね。8千店くらいのショップで見ることができます

日本版とアメリカ版の『ゼルダ』の違いはあるんですか?

京都府・YSさん

内容は同じですね。

同時並行で作っていましたからね。もちろん言葉は英語になっていますけど、キャラクターの声も日本語版と同じですし、違うところがあるとすれば、日本語と英語で文字の表示が異なるくらいでしょうね。アメリカ版は日本版の2日後の11月23日に発売されまして、とても好調だと聞いています。予約金をいただいて予約をとっていたんですが、早い時期に限度を超えて締め切ったくらいなんです。それに、宮本が先月渡米したときにはニューズウィークやTIMEなどの取材も受けて、どのメディアも「すごいゲームが出た!」「今世紀最高のゲーム」「バカバカしいほどにカンペキ!」みたいに好意的に取りあげていただいていまして、それらの雑誌の記事には「クリスマスまでに250万本を見込んでいる」とも紹介されているようですね。アメリカのゼルダ人気も本当にすごいと思います。

◆予約者だけがゲットすることのできたゴールドに輝くアメリカ版『ゼルダ』。パッケージから取説まで何から何まで金づくし。うらやまし〜

『ゼルダ』のCM出演者にはソフトをプレゼントしたのですか?

広島県・ポリゴン137さん

もちろんしました。

商品ができてすぐに出演者のみなさんにお送りしました。そういえば、講談社の「TOKYO 1週間」という情報誌で、ドリアン助川さんがインタビューを受けられてまして、「持っていないからN64を買っちゃいました」みたいなことを発言されていたんですね(笑)。それで、CM出演者の方にはすでにN64をお持ちの方もいらしたと思いますが、追加でN64本体もお送りしました。もちろんドリアン助川さんにも、です(笑)。

◆ドリアン助川さんはCMの中で「ターン、ターンね」って言ってたけど、どこをターンしていたんだろう?(写真は深田恭子ちゃんです。読者サービスということで)

これまで出ているゼルダグッズについて教えてください。

岡山県・けしさん

あまり出ていないですね。

『ゼルダ』はゲームとしては優れていますけれど、キャラクターとしてはリンクだけとってみても、中世の服装ですし、キャラとしては立ちにくいですよね。それに、『ゼルダ』についてはファミコンディスク版の第1作目が出た当時、マリオのいろんなキャラクターグッズが発売され、すごく消費されたキャラクターになっていたので、『ゼルダ』のほうはキャラクタービジネス的に売り出そうというのではなく、どちらかといえば抑えていくという方針だったんです。ストーリーが大切ということもありますし、小説やマンガもかなりしぼった範囲でしか出ていませんし、専門のメーカーさんからオファーがきてもお断りするケースが多かったんです。今回の場合はいくつか出てくるでしょうけど、ポケモングッズのようにいっぱい出てくることはないでしょうね。

Zelda 64 In High Gear.

◆アメリカのゲーム雑誌に掲載されているゼルダグッズの広告。フィギュアやTシャツ、カレンダーなんかもあったりする。どこかの商社さん、輸入してくんないかなあ

はみだし質問箱
Q ゲームボーイカラーのスイッチはどうして横にあるんですか?(鹿児島県・しげはるさん)
A 配置的に一番よかったということです。従来のスイッチの場所には赤外線ポートがありますしね

『ゼルダ』に「問い合わせ先」が入っていましたね。

広島県・おちゃめなダルニアさん

1枚の紙のやつですね。

あのように、ゲームに関する問い合わせ先を入れたのは、N64ソフトだけでなく、任天堂ソフトでも初めてのことなんですね。『ゼルダ』はとてもおもしろいゲームですが、人によっては謎解きが難しくてつまってしまうんじゃないかということが危惧されたんです。それで、初回出荷の50万本については「攻略ヒントブック」をつけましたし、発売当日には攻略本を解禁したりと、ナゾ解きのフォローのバックアップをしてきました。さらに、電話で問い合わせしてくる方もいらっしゃるだろうということで、「ゼルダダイヤル」と称して『ゼルダ』の質問に答えられる人を通常より増やして対応するようにしているんです。いずれにしても、『ゼルダ』の醍醐味は自力でナゾを解くことですから、まずは自分で考えていただきたいですね。

◆ローソンで『ゼルダ』を購入した人だけ、なぜかもらえなかった64ドリーム責任編集の「攻略ヒントブック」。神奈川県のひろのみのさんからも抗議のおハガキいただきましたが、理由は不明

『ピカチュウげんきでちゅう』のCMはどうなるの?

埼玉県・順天堂さん

もうオンエアされていますよね。

おじさんが店頭デモをしているやつですね。おじさん…会社の部長の設定なんですが、演じているのは悪役で有名な綿引勝彦さんです。このCMは、お話的には続くことになっていまして3種類くらい流される予定になっています。あと『ピカチュウ』のほかは、とても画像がキレイな『F1』はゲーム画面中心に、『マリオパーティ』は家族や友だちどうしでゲームを遊んでいるような内容になっています。それらのソフトのCMは年末まで流されまして、そのあとは内容はまだ決まっていませんが、年明けくらいから『大乱闘スマッシュブラザーズ』のCMが流れることになると思います。

◆なかなか笑えるピカチュウのおじさんCM。個人的には声優の大谷育江さんを起用してピカチュウ対決を見てみたいと思ったりする

『バンジョー』の続編は日本でも発売するのですか?

大阪府・ゼルディーさん

もちろん出るでしょうね。

『バンジョー』を最後までプレイした方、それも全部のアイテムをとった方はおわかりでしょうけど、エンディングで続編のタイトルが出てきますよね。つまり、レア社で続編を作っているということなんですね。発売時期は未定ですが、日本でも発売されることになるでしょう。それにしても『バンジョー』は本当によくできたゲームなんですけど、時期的に『ゼルダ』の影に隠れた観がありますよね。でも、『ゼルダ』とはまた違ったおもしろさのあるソフトですから、ぜひ多くの人に遊んでいただきたいですね。

◆続編のタイトルは『バンジョー・ツ〜ギ(仮)』。「ツ〜ギ」というのは「次」のダジャレ。ちなみに英語版だと「トゥーイ」で、そちらは数字の2(トゥー)をかけあわせたタイトルになっているのだ。写真のように今回は開かないドアも続編では入れるようになるんだろうか。楽しみだよね

はみだし質問箱

Q ゲームボーイカラーはパープルがいちばん売れてる?(山口県・志村睦美さん)

A 各色均等に作っているんですが、パープルが最初に売れることが多いんでしょうね、きっと

Q ニンテンドウパワーでゲームボーイの書き換えはいつからスタートするんですか？（栃木県・あやこさん）

A 時期は決まっていませんが、99年にはスタートすることになるでしょうね

『ピカチュウげんきでちゅう』の音声認識の正式名称を教えて！

佐賀県・ボムチュウげんきでちゅうさん

NINTENDO64 VRSと言います。

VRSというのは日本語の「音声認識システム」をそのまま英訳したVoice Recognition Systemの略なんですね。実はこのシステムは電子機器メーカーのNECさんが開発したアルトーカー（ULTALKER）という技術を使っているんです。もともと音声認識の技術を実現するためには高性能コンピュータや大がかりな装置が必要だったようなんですが、このアルトーカーは小さな半導体チップのなかに収まっているんです。ですので、『ピカチュウげんきでちゅう』のようなゲームのほかにも、たとえば携帯電話で相手先の名前を告げるだけで電話をつなげるシステムなどにも採用されているようですね。

◆ピカチュウのマイクの先にあるボックスのなかにアルトーカーが入っているのだ

『マリオオープンゴルフ』を出して！

福岡県・アマデウスさん

『マリオゴルフ64』が出ることになりました。

このソフト、カレンダーに載っている『ゴルフ（仮）』とは別のゲームなんですね。『ゴルフ（仮）』は海外で作っていましてけっこうリアルなゲームになると思うんですが、『マリオゴルフ64』のほうは「招布」*が開発に関わっていまして、制作しているのはキャメロットという会社なんですね。背景にはキノコ城なんかが出てきたりして、いかにもマリオのゴルフゲームといった感じになっています。『マリオゴルフ64』はまだ仮称ですが、99年の春頃には発売できると思います。

*招布＝任天堂とハドソンの共同出資で設立された会社。「招布」がソフト開発を独自にすすめることはなく、N64ソフトの開発支援を目的としている

◆すっかりご無沙汰だったマリオも98年末から超多忙生活に突入！　カラダ、こわさないでね（『マリオゴルフ64』の紹介は77ページです）

N64の普及台数はどのくらいですか？

埼玉県・ナオキさん

まだ、9月末時点の数字しか発表できないんです。

国内のみの出荷台数は350万台になっていますね。あまり伸びていないように思われますが、これまで出荷したN64がすべて売り切れているわけではないので、お店に残っているN64本体も売れていきながら、この半年でさらに34万台追加出荷したというのが正しいでしょうね。ただ、海外に目を向けると北米で1131万台、ヨーロッパやその他の地域では497万台で、全世界でほぼ2000万台のN64を出荷していることになるんです。もちろん『ゼルダ』発売後には、国内だけでなく世界的にもかなり出荷台数は増えることになるでしょうね。次回は99年の3月末に集計しますので発表が楽しみですね。

◆N64の牽引ソフトになることが期待された、98年8月発売の『ポケモンスタジアム』。「『ポケスタ』を買った人のほとんどは、もともとN64を持っていた人たちが多かったみたいですね」（本郷さん）

ロムの容量が違うのに価格が同じなのはどうして？

岡山県・新谷武和さん

容量だけで決まるものじゃないですね。

同じ128Mのソフトでも、圧縮したり、プログラムの組み方を考えてデータをいっぱい詰め込んでいるソフトもあれば、容量を充分いかしていないソフトもあるでしょうし、それだけで値段が決まるものではないですよね。それに256Mの『ゼルダ』が6800円なのは「より多くの人が買いやすいように」ということで戦略的な価格にしているという意味あいもあるんです。もちろんロムの容量も価格を決定する要素ではありますが、それがすべてというわけではないんですね。それに、そのソフトの開発費、すなわち開発期間であるとかスタッフの数も価格にはねかえってきますしね。

◆128Mの『F-ZERO X』より、256Mの『ゼルダ』のカセットのほうがもちろん重いはず…。で、実際に計ってみると『ゼルダ』のほうが軽い。なぜ？

『マーベラス』の続編を作ってください。

兵庫県・レタスさん

その予定はいまのところないですね。

実は『マーベラス』(SFC)を作ったスタッフも『ゼルダ』の開発に関わっていたんですね。『ゼルダ』の開発チームは50名以上という大所帯だったものですから、ほかにも『カエルの為に鐘は鳴る』(GB)をやっていた人たちとかいろんなスタッフが集まってきていたんです。任天堂のソフト開発の体制は、その制作の段階によって離合集散したりしていますからね。『ゼルダ』の開発に関わった人たちはヨーロッパ版の仕事も終えて、いまごろは一息ついている頃だと思います。

◆中古ショップでもなかなか手に入りにくいGBの名作『カエルの為に鐘が鳴る』。こっちの続編の予定もないのだとか

タイトルについているⓇとTMの違いを教えて！

大阪府・MOSTさん

Ⓡは登録商標のマークなんですね。

正確には"REGISTERED TRADEMARK"と言いまして、すでに特許庁で登録をすませていて他者が勝手に使用できないようになっているんですね。"TRADEMARK"の略称である「TM」のほうは登録がまだすんでいない商標という意味なんです。いわゆる出願中ということですね。商標については、あとでトラブルになったときに、ロゴにTMマークのついた過去の雑誌を見せながら「ウチは商標として使っていたんですよ」というように抗弁で使えるということもあるんですね。

◆タイトルロゴを見れば『スーパーマリオ64』は登録商標だけど、左ページの『ポケスタ』のロゴをみると商標というのがわかるよね

N64にはどうして体験版がないのですか？

兵庫県・大西貴之さん

ロムのコストが高いからです。

CD-ROMの場合はプラスチックの円盤に印刷しているようなものですから、1枚あたり100円くらいの安さで生産できるんですね。でも、ロムカセットの場合はコンピュータの一部のようなもので、カセットのなかには基盤や半導体などを積んでいて1本あたりのコストが非常に高いんですね。なのでカセットで体験版を出して無料でお配りするというのはなかなか難しいんです。その替わりというわけではありませんが、N64を持っていない人にも『ゼルダ』のすばらしさをぜひ味わっていただきたいということで、『ゼルダ』に限ってTSUTAYAさんで体験キャンペーン(約30店舗で実施)をはじめました。1月末までやっていますので、64ドリームの読者で、N64を持っていない人がいればぜひ体験していただきたいですね。

◆わずか1000円でN64本体と『ゼルダ』が君の家に！(ただし2泊3日)。『ゼルダ』以外のソフトをレンタルする予定はないとのこと

はみだし質問箱

Q 次の新ハードについて教えてください(神奈川県・GBカラーさん)

A もちろん企業ですから次のハードの研究はしていますが、いまの段階でお話することはできません

Q 本郷さんはゲームレビューにムカッときたことはありますか？（北海道・超常仮面ヘル・ハイネルさん）

A そりゃ、ありますね。「もっと評価されていいはずなのに何で？」って思ったこともありますね

ゲームボーイカラーはどのくらい売れましたか？

青森県・テトラさん

ひじょうにいいですね。

現時点で出荷台数は発表できないんですが、国内だけでなく海外でも発売していまして、月産100万台体制でのぞんでいます。このペースでいくと、98年末には全世界で500万台くらいになるんじゃないでしょうか。地域によってはなかなか手に入りにくいところがあるかもしれませんが、木曜か金曜にお店に置かれるケースが多いので、週末に任天堂エンターテインメントショップを覗いていただけば、かなりの確率で購入できるでしょうね。それでも、クリスマス商戦の目玉になるでしょうから、しばらく品不足が続くかもしれませんね。

ワイドボーイ64を発売するとしたら5万5000円もするんですか？

千葉県・塚原恵理香さん

特注品みたいなものですから高価なんです。

ワイドボーイ64というのはあくまで開発ツールなんですね。もともとはゲームボーイカラーのソフトを開発しているメーカーだけに売っていたのを、雑誌などの誌面で紹介していただくために出版社などにも販売したわけです。ですので、数的にはたくさん作っていない、いわば手作り商品なんですね。もし、一般のユーザーのみなさんに使っていただく商品にするとすれば、いろんな機能を追加しつつサイズも小さくなるでしょうし、それでいて量産効果で手軽な価格になることは間違いないでしょうね。ただ、実際に商品化するかどうかについては今のところ未定です。

◆カラー対応のゲームボーイソフトをN64につなぐことのできるワイドボーイ64。12月号の毎月新聞の紹介記事を読んで、一般の方でも購入できると誤解された方もいらしたようで…、ごめんなさい

アメリカ版『ポケモン』はどっちの色が売れていますか？

福岡県・ゼルディーさん

どっちなんでしょうね。

赤と青のどちらの色が売れているかはまだわかりませんが、ただ、『ポケモン』そのものの売れ行きはアメリカでも好調ですね。ゲームボーイソフトの発売後2週間の売れ行きの新記録を作ったくらいなんです。これまでの記録をもっていたスーパーマリオやドンキーなどのキャラクターを使ったベストセラーソフトよりも3倍くらい早いスピードで売れたようなんです。ですので、日本ではゲームボーイ版の発売から3年かかった『ポケモンスタジアム』が、アメリカでは1年くらいで出せるようになるかもしれないですね。

◆ソフトだけでなく、ポケモンの関連グッズもたくさん出てくるという話なので、そっちのほうも楽しみだよね

GBカラー版『ゼルダ』は旧作をプレイした人でも楽しめる？

神奈川県・もんじゅろうさん

とにかくキレイな画面なんです。

これまで、カラー対応のソフトが何種類か出ましたが、そのなかでも『ゼルダの伝説 夢を見る島DX』がもっともキレイな画面になっていますね。スーパーファミコン版のソフトのような感じなんです。それに一部のダンジョンが変わっていますし、プリンター対応にもなっていますし、旧作をプレイした人にとっても結構楽しめると思いますね。あと、N64版ではじめて『ゼルダ』をプレイした人も、『時のオカリナ』のあとの時代という設定になっていますので、ぜひ電車のなかで大きな口をあけて驚いてほしいですね。あ、これ、CMのネタなんですけどね（笑）。

◆GB版とはいえ、回転切りもできちゃう『ゼルダの伝説 夢を見る島DX』。馬にはさすがに乗れないけれど、最初のシーンではマリン（マロン）やタリン（タロン）も出てくるし、なんかウレシイよね

GBカラーは従来型のGBよりかなり高性能って本当？

千葉県・S-084-1ちさん

何より液晶が高性能ですよね。

従来のソフトでも疑似カラーになるわけですし、まだ対応ソフトは出ていませんが、データ交換のできる赤外線ポートもついていますからね。それに、高性能のCPUを使っていますので、カラー専用のソフトであれば倍速処理が可能になったりするんです。でも、いまのところモノクロのゲームボーイにも対応するようにソフトを作っていますので、カラーの性能をフルに生かしたソフトが出るのは、もう少し先のことになるでしょうね。

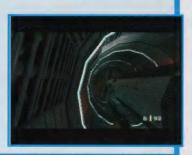
◆1999年はゲームボーイが生まれてちょうど10年なのだ。少しずつ進化しているとはいえ、10年前のソフトが遊べるハードがいまだに現役というのは本当にスゴイ(写真は初代ゲームボーイです)

3D酔いの防ぎかたはありますか？

広島県・大門さん

慣れの問題もあるでしょうね。

3Dスティックは慣れていないとガンガン動かしてしまうんですよね。でも、N64のコントローラに慣れてきて微妙な操作をするのがコツだとわかってくるとそんなに酔うということもなくなってくると思います。あと、テレビ画面からできるだけ離れるようにしたり、パッケージに入っているチラシの「健康上のご注意」にも書いてあるように1時間プレイするごとに10〜15分休むようにしていただくといいでしょうね。

◆プレイヤー視点の3Dシューティングゲームがとくに酔いやすい。ゲーム酔いを防ぎたい人は乗り物酔いどめ薬をのんだり、梅干しをおへそに貼って（笑）みるといいかも

1999年はどんな年にしたいですか？

東京都・サオヘン

もっと盛り上げていきたいですね。

『ゼルダの伝説』の勢いもいいですし、98年の年末にはたくさんソフトが出ますから、N64もかなり盛り上がると思うんですよ。その勢いを持続させて99年はもっと盛り上げていきたいですね。もちろん、おもしろいソフトを途切れることなくどんどん出していきたいです。それに、任天堂だけでなくサードパーティさんのソフトのなかからも大ヒットするようなゲームが出てきてほしいと思います。というわけで、読者のみなさんよいお年を！　そして、99年も引き続きN64をかわいがってください。あと、64ドリームも…（笑）。

◆本郷さんファンが急増中なのだ。99年もよろしく、本郷さん！（愛知県・ああ言えば本郷さん）

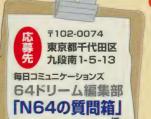
はみだし質問箱

Q 本郷さんが好きな任天堂キャラは何ですか？（岐阜県・山葵清秀狼さん）

A うーん、カービィですね。何と言っても描きやすいキャラですからね

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03（3230）0675

毎月⑥MAITSUKI④新聞 Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 編集部から受賞式に駆けつけたのは、さおへんとわたる副編の2人。なんとさおへんは「家宝にしますから」といいながら自分のゼルダのカセットにサインを貰ったのだ。

TOP NEWS 「第13回マルチメディアグランプリ1998」で宮本さんが人物表彰では最高の会長賞受賞!!

宮本茂さんにまたひとつ新たな勲章が加わった。財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会（以下MMCA)と通商産業省との共催のもと、毎年開催されている「マルチメディアグランプリ」。このコンテストでは、マルチメディアコンテンツの総合的なコンテストとして、優れた作品や制作者を表彰している。宮本茂さんは、人物表彰の部では最高の賞である「マルチメディアグランプリ・MMCA会長賞」を受賞した。

99年はまさに宮本イヤー!! 各賞を総なめか？

今回で13回目を迎える「マルチメディアグランプリ」は、最先端のマルチメディアコンテンツの総合的なコンテストとして、回を重ねるごとに地歩を固め、それぞれの分野で優れた作品と制作者を世に先駆けて紹介している。このコンテストは大きく分けて作品表彰の部、人物表彰の部の2部があり、今年から新たに新しい才能の部という賞が設けられている。宮本さんが受賞したのは、人物表彰の部では最高の賞にあたる「MMCA会長賞」。ファミコン時代からゲームソフト制作の第一人者として、常に業界をリードしてきた功績が大きく評価された。また同じく人物表彰の部では、ゲームクリエーターとして活躍中で『動物番長』の開発にも携わっている伊藤ガビンさんが「MMCAアーチスト賞」を、ポケモンプロデューサとして有名な石原恒和さんが「MMCA特別賞」を受賞した。なお作品表彰の部の最高賞である「マルチメディアグランプリ・通商産業大臣賞」には、結成20周年を記念して制作された『Y.M.O.SELFSERVICE』が選ばれた。ちなみに宮本さんは96年に『スーパーマリオ64』で「通商産業大臣賞」を受賞しており、今回で作品部門と個人部門の2冠を達成したことになる。また今後はこれ以上のゲームができるのかと思われるほどの出来栄えの『ゼルダの伝説』が発売されたことにより、99年のゲーム賞のほとんどを『ゼルダの伝説』（宮本さん）が独占することになりそうだ。

64本目の作品となる『ゼルダの伝説』

ちょうど64本目の宮本作品が『ゼルダの伝説』。販売も非常に好調で、国内では初回50万本は即売り切れ、12月4日には累計出荷数が106万本に達した。アメリカでは予約だけで約50万本。クリスマスまでには全世界で500万本を出荷する予定とのことだ。

←世界中で好調な売れ行きを示している『ゼルダの伝説』。歴史に名をのこす偉大な作品になることは間違いない

宮本茂さんの受賞コメント

MMCA会長賞を頂戴し、ありがとうございます。今回の『ゼルダの伝説 時のオカリナ』で、私の関わったソフトが64本になったようです。ファミコンブームの終焉とか、ゲームブームはもう去るか？などと言われながらも、インベーダーゲームのヒットから間もなく20年を迎えようとしています。今また新たなゲームマーケットの行き詰まりを感じてはいますが、また新しい形でブームを繰り返し続けていくものと信じています。最新のゼルダも作っていながら、過去に比べるものを見つけられない奇妙な作品だと感じています。これはインタラクティブ作品を映画などのメディアに近づけるのではなく、インタラクティブが他のメディア要素を吸収したり、生れ変わっていく醍醐味だと思います。日々進化し変化するこのメディアに関わる者にプロは無く、常に素人だと思います。私と一緒に物作りをしているメンバーも、初心者でもベテランでも時代の先駆者として、また世界中に向けて前例の無いものを作る苦しみと喜びを感じています。いままで一緒に仕事をしてくれた皆に感謝するとともに、この受賞を喜びたいと思います。

劇場版ポケットモンスター第2弾は「幻のポケモン『X』爆誕」(仮題)

◆声優としての仕事は初めてながら、「オーレンジャーにも出演していたし大丈夫です」と語るさとう珠緒さん

◆ポケモンの生みの親ゲームフリークの田尻さん(右側)やクリーチャーズの石原さん(左側)も駆けつけていたぞ

98年の夏、爆発的な人気(動員数585万人、配収40億円突破!)で話題を呼んだ、劇場版ポケットモンスターが、さらにスケールアップして99年夏にやってくる。98年11月25日に都内のホテルで、劇場用ポケットモンスター第2弾、「幻のポケモン『X』爆誕」(仮題)の制作発表会が行われた。今回の映画は一言でいうと、南の島を舞台にした海洋冒険活劇とのことで、まだ誰も見た事がない幻のポケモンも登場する。さらに、テレビアニメシリーズでは活躍する姿を見ることがない伝説のポケモン「ファイアー」「フリーザー」「サンダー」がスクリーン狭しと大活躍する。また映画のなかでコンピュータグラフィックを随所に導入し、アニメーションの動きもキャラクターの技も迫力満点の映像で再現されるとのこと。制作費は前作の倍のなんと7億円。さとう珠緒さんがナレーションをつとめる「ピカチュウたんけんたい」が同時上映される。

◆右から大谷育江さん(ピカチュウの声)、さとう珠緒さん、松本梨香さん(サトシの声)

あらすじ

ポケモンと人間が共存する世界…。そこでは生きとしいけるものすべてが、自然と調和しており、サトシとピカチュウたち一行は今日も元気にオレンジ諸島方面への旅を続けていた。その頃ジラルダンという富豪で貪欲なコレクターが珍しいポケモンを探していた。彼が探している次なるポケモンは、この世界の環境バランスを保つ地域、オレンジ諸島のはずれのフォーポイント島(仮称)付近に生息していると言われている3匹のポケモン、特別な火のポケモン「ファイアー」特別な雷のポケモン「サンダー」特別な氷のポケモン「フリーザー」であった。その、フォーポイント島に伝わる古文書には次のような内容が記されていた。「火の神、雷の神、氷の神を捕らえるべからず。されば天地怒り、世界は破滅に向う」。しかし古文書の教えを無視し、ジラルダンが火のポケモン「ファイアー」を捕獲してしまう。すると、激しい天変地異が起きて世界は破滅的な状況となってしまう。その時、深層海流の主、海の神と言われる、幻のポケモン「X」が現れた。幻のポケモン「X」は、人間の味方なのか? ジラルダンの本当の狙いは?! フォーポイント島付近で繰り広げられる壮大なポケモンファンタジーが始まろうとしている。

◆とっても楽しみにしていたお土産は、何とポケモンカステラ(去年はポケモンどらやき)。おいしくいただきました

CD 「NINTENDO64 SoundSeries」第10弾!! あの『ゼルダ』の感動がCDでも登場

ゲームはもちろんのこと、音楽でも非常に高い評価を得ている『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。このオリジナルサウンドトラックが98年12月18日に発売された。ゲームをクリアした人も、現在進行中の人もちょっと気分をかえてその音楽にハマルのもいいかも。初回のみ「スペシャルオカリナ」付き。

◆ゲームだけじゃなくて、迫力ある音楽にもシビレた人が多いはずだ。12月18日から2427円(税抜)で発売中!!

プレゼントのお知らせ

発売元のポニーキャニオンさんのご厚意で、このCDを3名の方にプレゼントいたします。ご希望の方は下記の住所に官製はがきでお申し込み下さい。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「ゼルダCDくれ」係まで(締切り99年1月末)

トピックス ポケモンジェットに乗るともれなくオリジナルグッズがもらえるのだ!!

編集部のケイ少佐が、札幌取材の際に念願のANAのポケモンジェットに搭乗。機内でしか手に入らないオリジナルウォッチなどのポケモングッズをいろいろゲットしてきたぞ。また機内でスチュワーデスさんが着ているオリジナルポケモンエプロンも、なんとか入手するべく画策中なのだ。来月号ではなんとしてもプレゼントする(予定)なのでお楽しみにね!!

◆ANAオリジナルポケモングッズは通信販売もされている。何か欲しいものはあるかな?

◆機内販売で購入してきたポケモンウォッチ。定価1000円でした

◆機内ではポケモン紙コップでジュースを飲んで、ポケモンアンパンを食べるのだ。ヘッドレストの部分にもポケモンのカバーがあったぞ

●はみだしNEWS● さとう珠緒さんの好きなポケモンはコダックとのこと。なお「好きなアニメは?」の問いにはなんと「サザエさん」と答えていたぞ。

●はみだしNEWS● 98年12月1日の日経新聞に、98年冬のボーナス主な高額妥結企業の一覧が掲載されている。それによるとトップは任天堂で、35歳平均で約140万円。本郷さんいいなあー。

大人気の『ゼルダ』と『ポケモン』グッズの最新アイテムを紹介だ!!

ガシャポン 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』フルカラーコレクション
バンダイ／100円／カプセル販売機／99年1月より

◆敵キャラも登場。デクナッツがいい味でてるよね

大人気の『ゼルダ』グッズが、ガシャポンで登場だ。リアルな造形、彩色に加え、人気のクリアパーツを導入しているぞ。ラインナップは「大人リンク・子供リンク・子供ゼルダ姫・オクタロック・デクナッツ・ゾーラ族」の6種類だ。

ポケモンフレンズ5
バンダイ／300円／12月予定／ラムネ菓子付き

◆人気のフレンズ最新作が登場。トゲピーにプクリンなど、女の子人気の高いポケモンも登場するぞ

◆ラフレシアの花がいい感じでしょ

ポケモンキッズ 復刻バージョン
バンダイ／100円／12月予定／ラムネ菓子付き

◆入手困難なキッズ初期シリーズより復刻版が登場。買い逃していた君もこれで全種類そろえられるかな?

◆買い逃したあのポケモンがまた入手できるチャンスだ

「TSUTAYA」約30店舗で『ゼルダの伝説』とN64をセットで体験キャンペーンを実施中

ビデオやCDのレンタル、書籍やゲームなどあらゆるパッケージ情報ソフトの販売店として、全国に約950店舗を持つ「TSUTAYA」。そのうちゲームソフト売場（GAME TSUTAYA）を併設したTSUTAYAのうち約30店舗で、N64本体と『ゼルダの伝説』をセットで体験できるキャンペーンを99年1月31日まで実施している。こうした新たな試みは、レンタルシステムを持つTSUTAYAならではといえよう。今後もこういったキャンペーンがいろいろなソフトに広がっていくかどうかはわからないが、ユーザーにとってもメーカーにとっても実際の製品でユーザーがプレイできる機会が与えられることはお互いメリットがあると思うのだが、読者の皆さんはどう感じるだろうか？ 2泊3日で1000円とおとくな価格設定なので、N64や『ゼルダの伝説』に興味がある友達がいれば教えてあげよう。

主なキャンペーン実施店（TOKYO・OSAKA編）

TSUTAYA三鷹新川店
TSUTAYA三軒茶屋店
蔦屋書店　馬事公苑店
TSUTAYAサンストリート亀戸店
TSUTAYA大森町駅前店
TSUTAYA椎名町店
新宿TSUTAYA(98/12/1より開始)
TSUTAYA東香里店
蔦屋書店　ベルパルレ国道一号線店
TSUTAYAあべの橋店
TSUTAYA梅田堂山店
TSUTAYA美章園店

関西のポケモンファンの皆様に朗報!! ポケモンセンターオーサカがオープン

ポケモングッズの専門店として、98年4月に東京の日本橋にオープンしたのが「ポケモンセンタートウキョー」。そして、98年11月14日にはポケモンファンの西の拠点として、大阪の梅田に「ポケモンセンターオーサカ」がオープンしたのだ。お店は阪急梅田駅から徒歩4分の梅田センタービル地下1階という便利な場所。オープン以来待ってましたとばかりに、連日多くのお客さんがお店に駆けつけているようだ。いまポケモンセンターではクリスマスを前に、かわいいクリスマスオリジナルグッズがたくさん用意されている。これはチェックが必要だね。

ポケモンセンタートーキョー

ポケモンセンターオーサカ

24発の連射付き「ホリコマンダーN64」に新たに3種類のクリアカラーが登場だ!!

紹介するのがちょっと遅くなってしまったけど、N64専用のカスタムコントローラとして好評の「ホリコマンダーN64」に、新しいカラーの仲間が加わったのでお知らせしよう。新しいカラーは、クリアグレー、クリアパープル、クリアグリーンの3色。形状は任天堂のものとは少し違うオリジナルで、秒間24発のターボ機能付き。A・B・Zボタンに設定可能だ。

◆2800円で発売中。お正月のパーティーゲームに向けてコントローラはたくさん必要だものね

なんと毎日新聞にも毎月新聞が登場!! 64ドリームの毎月新聞はどうなるの？

毎月新聞は創刊以来続く数少ないコーナー。最新情報を毎月配信し続ける毎月新聞に、強力なライバルが登場したのだ。98年11月18日の毎日新聞を見てビックリ仰天、毎日新聞でも毎月新聞を連載することになったのだ。64ドリームを発行する毎日コミュニケーションは、実は毎日新聞グループの会社。まあお互い頑張りましょう。

◆毎日新聞の毎月新聞は毎月第3水曜日の掲載。担当はCMプランナーの佐藤雅彦さん。CMでは「モルツ」や「スコーン」等が有名。『IQ』の企画をソニーに持参し完成に持ち込んだことでも知られている

CM

『ピカチュウげんきでちゅう』のTVCMで話題の綿引勝彦さんって一体どんな人？

もうみんなは発売されたばかりの『ピカチュウげんきでちゅう』を遊んでみたかな？ 音声認識システムを使ったゲームはもちろんだけど、そのTVCMも結構ユニークだ。実はCMの中で「ピカチュウ」に話しかけている、いい味出しているおじさんが、俳優の綿引勝彦（わたびきかつひこ）さんだ。映画やテレビはもちろん、舞台でも活躍中で、99年3～4月には青山劇場「南太平洋」に出演を予定しているそうだ。CMは「出会い編」、「熱中編」、「自分で購入編」の3つのシリーズが放映される予定だ。もう全部み見たかな？

◆マイクにむかって真剣な表情で話し掛ける綿引さん

◆撮影は終始笑いの絶えない和やかな雰囲気だったぞ

毎日新聞のホームページに感想文を送ろう

以前本誌でも紹介したことがある毎日新聞のホームページ「AULOS」。この中のゲームクエストというコーナーでゲームの感想文を募集している。N64ソフトも大歓迎だ。豪華商品はもちろん、ライターデビュー支援もあるので、頑張ってみよう。

http://aulos.mainichi.co.jp/scarlet/game/index.html

『ゼルダの伝説』予約キャンペーンのオカリナが当日もらえなかったぞー!!

ローソンで『ゼルダの伝説』を予約するともらえる、限定特典オカリナペンダントがソフトの引き渡しと同時にもらえなかったのだ。理由は製造上のトラブルとのことだが、詳細は不明だ。発売日の数日前に自宅にそのむねの連絡があったようだが（さおへんの場合は前日）、中には『ゼルダ』の発売が遅れると勘違いした読者もいたようだ。いずれにしてもさおへんは12日後に無事ゲットできたようだ。

◆これがオカリナペンダント。ちなみにわたる副編は、これも記念だとしてハガキを持ったままだ

今月の気になる数字　任天堂の中間決算

久々復活の今月の気になる数字は98年11月17日に発表された任天堂の中間決算（98年4月1日から98年9月30日までの期間）。売上高は1%減の2002億円、経常利益は28%増の630億円となった。N64の販売台数は国内が36万台、海外は329万台。ソフトは国内が253万本で、海外は2343万本となっている。またゲームボーイは国内が84万台、海外が295万台をそれぞれ売り上げた。国内では「ポケットピカチュウ」が453万台と好調だった。99年3月期通期では、『ゼルダの伝説』を始めとする人気タイトルが発売されることや、国内450万台・海外800万台を見込んでいる「ゲームボーイカラー」の投入もあり、4318億円の売上、1254億円の経常利益を見込んでいる。

宮本茂さんがマンガの主人公として週刊少年マガジンに堂々の登場だ!!

先月号の本郷さんのページで紹介したように、12月9日発売の少年マガジンに宮本茂さんがマンガの主人公として登場しているぞ（タイトルは「スーパーマリオBros.を創った男達」）。内容は『マリオ』の開発秘話が中心で、最後に『ゼルダの伝説』完成で終了。みんなも読んでみてね。

◆少年マガジンのこのシリーズには、有名なゲームクリエーターが登場しているので個人的にも好きなのだ

『ゼルダ』の感想を開発スタッフにインターネットで直接送ってみよう!!

任天堂のホームページ内にある『ゼルダの伝説』のコーナーでは、開発スタッフあての感想を受け付けているぞ（12月10日現在）。感想に対して返事がくるわけではないけれど、ユーザーの声は次回作を開発する上で大きな参考意見になるものだ。みんなの『ゼルダの伝説』に対する思いをぜーんぶぶつけてみよう。

◆メールはzelda@nintendo.co.jpまで。もしこの記事を読んだ時点で締切っていたらごめんなさい

はみだし博多紀行：某月某日64ドリーム編集部に届いた1枚のファックス。そこには「JR西日本のバンジョーとカズーイの大冒険号の取材にきてください」と書かれていた。関西出身のわたる副編の出番かと思いきや、大阪発の新幹線で博多に行き、そのまま車庫で現場を取材、そして大阪へ帰るというハードなスケジュール。「これやったら博多で遊ばれへんやん。大阪に住んでる中植に行かそ」の一言で、中植先生の博多珍道中となってしまったのだ。

●おわび● 64ドリーム12月号の毎月新聞で、「ワイドボーイ64」を新製品として紹介し、あたかも発売されるかのような印象を与えるような記事を掲載してしまいました。この記事の内容が読者の皆様及び関係者の皆様に多大なご迷惑をおかけしてしまい申しわけありませんでした。深くおわび申し上げます。新製品として正式に発売されることが決定したわけではありませんのでご注意ください。

マリオクラブお薦めソフト

年末年始のソフト発売ラッシュ!!今月は7タイトルをお薦め

10月号以来の登場となる「スーパーマリオクラブお薦めソフト」のコーナー。年末年始にむけて楽しみなソフト7タイトルを一気紹介!! いよいよ64時代の到来だね

マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー

11月20日発売

『テトリス』をアレンジした落ちものパズル。「ミッキーマウス」「ドナルドダック」「グーフィー」「ミニーマウス」の4人のキャラクターを使用することができ、また、各キャラクターに異なるストーリーが用意されている。キャラクターはコミカルに描かれており、見た目の再現度も高く、視聴覚的印象が良い。プレイできる3種類のゲームとも操作、ルールは簡単で、ピースの落下位置シルエット表示や説明デモ、練習モードなどの初心者向けの配慮もされており、手軽に楽しめる内容となっている。

バンジョーとカズーイの大冒険

12月6日発売

クマの「バンジョー」とトリの「カズーイ」を主人公とした3Dアクションゲーム。3Dポリゴンで表現されたグラフィックは美麗かつ秀逸であり、キャラクターのコミカルさもよく表現されている。また、サウンドもビジュアルによくマッチしており、視聴覚的印象が非常に良い。冒険するステージは砂漠や南の島、氷の山などバリエーションに富んでおり、仕掛けはそれらを活かした創りになっている。また、冒険の過程でアクションを徐々にマスターしていき、場所に応じて様々なアクションを駆使していく面白味もある。アクションゲームとしての完成度は非常に高く、子供から大人まで幅広い年齢層にお薦めできる内容である。

マリオパーティー

12月18日発売

「マリオ」や「ヨッシー」などのキャラクターが登場するボードゲーム。キャラクターがコミカルに描かれており、BGMもビジュアルにマッチしているなど、ビジュアル、サウンド面でパーティーゲームらしい楽しい雰囲気が表現されている。1人から4人までの対戦が可能なアクション、パズル、レースなど50種類以上のバラエティー豊かなミニゲームは、対戦形式も4人対戦、1vs3、2vs2と様々で、ボード上で各プレイヤーが止まったマスにより対戦形式が変化する。さらにコインを集めてアイテムを購入する要素や1人プレイ専用の「ミニゲームアイランド」なども用意されており、プレイヤーが1人でも楽しめる工夫がされている。操作は簡単で、さらにゲーム中のルール説明も充実しているなど、幅広い年齢層にお薦めできるソフトである。

AI将棋3 N64版

12月18日発売

『AI将棋3』のN64版。20種類の画面背景や人気の女流棋士高橋和氏による棋譜読み上げが用意されており、対局場の臨場感が表現されている。ハンディキャップ設定の「手合割」や駒の位置等を任意に設定して対局が行える「盤面編集」機能のほか、COMが最善手をアドバイスしてくれる機能や駒を動かせる位置を表示する機能なども用意されている。将棋ソフトとして肝腎なCOMの思考レベルはシリーズの定評通り高く、また、思考レベルを最高にした際の思考時間も短く、対象層には満足できる内容である。

ゼルダの伝説 時のオカリナ

11月21日発売

シリーズ最新作。ビジュアルの質が非常に高く、キャラクターの動きも滑らかで、また、随所に美しいデモによる演出も用意されており、視聴覚的印象が良い。サウンドの質や演出効果も高く、ゲームを盛り上げている。3D空間やアクション、アイテムを活かした仕掛けや謎解きが豊富に用意されており、また、ボスの攻略方法の変化にも富んでいるなど、ゲーム性の面でも完成度が高く、さらにミニゲームやイベントなどのゲームに幅を持たせる工夫もされている。敵の弱点やヒントを教えてくれる「妖精ナビィ」やコントローラーのZトリガーボタンを押すことで敵などを即座に見ることができる「Z注目」などの遊びやすくするための配慮もされているなど、ゲームとしての全体的な完成度は非常に高く、家庭用テレビゲームソフトとしての最高水準の内容である。

ピカチュウげんきでちゅう

12月12日発売

音声認識システム「VRS」を通じて、「ピカチュウ」とコミュニケーションをとる対話ゲーム。「ピカチュウ」などのポケモン達がかわいらしく描かれ、各ステージは森や海、草原など見た目の変化に富んでいる。また、キャラクターボイスにはTVアニメ『ポケットモンスター』と同じ声優によるボイスが使用されており、視聴覚面で『ポケットモンスター』の世界観がよく表現されている。ゲーム中には、釣りやポケモンシルエットクイズなどのミニゲームが用意されており、ゲーム中の寄り道も面白い。同梱のマイクを使用し「ピカチュウ」に向って話しかけることにより、画面内で「ピカチュウ」の行動や表情が変化するというゲームシステムは斬新であり、友達に話し掛けるようにピカチュウと遊べるキャラクターファン必携のソフトである。

がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り

12月23日発売

『がんばれゴエモン』シリーズの最新作。前作の3Dアクションとは異なり「ゴエモン」ファンにはおなじみの横スクロールタイプの2Dアクションゲームになっている。キャラクターはコミカルに描かれており、豊富に用意されたデモ演出やボス戦のエフェクトは派手で印象が良い。また、BGM、SEの質も高く、水木一郎氏によるボーカル入りの歌も用意されている。能力の異なる4人のキャラクターが用意されており、2人での同時プレイや巨大ボスステージ、様々なクリア条件の異なるミッション等があり、ゲーム性に幅を持たせている。アドベンチャー要素もバリエーションに富んでおり、全体的に満足できる内容である。

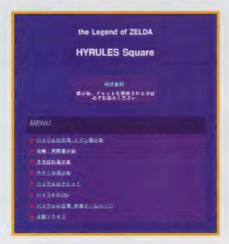
エンドーコレクション 『テトリス』通信ケーブルセット

初代ゲームボーイの販売に大きな役割をはたしたソフトは、何といっても『テトリス』だ。『テトリス』のソフトを持っている人は、世界中に何百万人もいるだろうけど、これは対戦用通信ケーブルとセットになったセットパックであることがレアなのだ。

←ふつうの『テトリス』ソフトを持ってるくせにこのセットも買うのが、エンドーのエンドーたるゆえん

面白ホームページ

N64ユーザーが集まって作った『ゼルダの伝説』のファンのためのホームページが開設!! これは必見だ

今月は『ゼルダ』ファンの人はもちろん、N64ファンの人には是非見て欲しいホームページを紹介しよう。その名も「ゼルダの伝説 ハイラル広場」。これはインターネット上でN64関連のホームページを立ち上げている皆さんが集まって、多くの人に『ゼルダの伝説』の話で盛り上がってもらうために開設されたものだ。メインの掲示板で、自分の『ゼルダの伝説』に対する熱い思いをぶつけるもよし、ゲームに詰まった人は、攻略・質問掲示板で聞いてみるもよし、大いに『ゼルダの伝説』とN64を一緒に盛り上げていきましょう。最後にこのページを管理しているyujiさんからメッセージを頂いたので、紹介しよう。「ゲームユーザーの中で唯一、『ゼルダの伝説』という最高のゲームを手にすることができる64ユーザーが作った、64ユーザーによる、64ユーザーの為のサイトです。多くの64ユーザーHPと、力を結集しました。是非1度、アクセスを」

↑アドレスはhttp://www.biwa.ne.jp/˜yuji-i/zelda.htmlです。もうエンディングを迎えた人も、楽しんでいる最中の人も、みんなで『ゼルダの伝説』の話で大いに盛り上がりましょう

ちびちびリンクの大冒険(仮)

マンガ／三浦ゆうま

お知らせ

「ちびちびリンク」のタイトルは引き続き今月も(仮)がついたままです。まだまだタイトル案を募集中。タイトル案採用者には、三浦先生のイラストをプレゼントします。「毎月新聞タイトル係」まで。

毎月新聞特派員のコーナー『ゼルダの伝説』2連発

今月はゼルダのオリジナルコントローラとリンクのフィギュアの2連発。まずは野崎さんが作ったゼルダのコントローラ。何度か失敗しながらも作り上げたという力作だ。となりはお馴染み柴田さんの作ったリンクのフィギュア。非常に迫力あるリンクが印象的だ。

兵庫県・野崎さん作

↑かなりいい感じで仕上がっていると思いますよ。このコントローラで『ゼルダの伝説』プレイできたらいいよね

↓本人は少々頭が大きくなってしまった事を気にしているようだが。精悍な眼差しと迫力はかなりのもの

東京都・柴田さん作

コントローラパック収納大賞 ～今月はスッキリ少量収納編～

先月はお休みしてどうもすいませんでした。今月はお約束通り、スッキリきれいな少量収納編ということで選びました。実は結構同じようなアイデアが多くて、選出に困ったりもしたのですが、早い者順という原則通りに今月の3名を代表者として紹介しましょう。今回紹介する以外にも、ポケモンふりかけやカードゲームの箱といったアイデアもあったのですが、独断と偏見で選ばせていただきました。このコーナーでは今後は収納だけでなくクリーニングなどのアイデアも紹介していきたいので、「毎月新聞おそうじ」係にアイデア送ってね。

岡山県・梶田さんのアイデア

◆スッキリと2つのコントローラパックが収納できる。箱は紙だし軽いので、押しピンで壁に止めてもOKだ

◆本人からは富士フイルムのケースとの指定があったが、どこのメーカーでも大丈夫。写真はコダック製

愛知県・細谷さんのアイデア

◆これもちょうどスッキリと2個収納。ラックなどに固定したり、接着剤でくっけちゃってもいいかもね

◆カセットケースのふたの部分だけを使う。古いタイプの厚みのあるものでないと入らないので注意!!

北海道・湯田さんのアイデア

◆ちょうど1つ入るので、持ち歩き用として使えそう。ケースの大きさによって入らないものがあるぞ

◆キャップをくるくると回すタイプの厚みがあるものでないと入らない。写真の物は厚みがちょうどでした

カプコンファンクラブ

CAPCOM Fan Club 特別編

開発本部長岡本吉起氏インタビュー第2弾!

N64への参入、第1弾ソフト『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』の発売。そして、次にくるゲームは…。巨大ゲームメーカーカプコンの要、岡本氏への2号連続インタビュー衝撃の後編! あのゲームがついに出る!?

PROFILE

おかもとよしき／1961年愛媛県生まれ。2児の父。カプコン常務取締役開発本部長。『バイオハザード2』のシナリオを手がけた(株)フラグシップの代表取締役でもある。腕時計、スニーカー、ジッポ(本人はタバコをすわない)、ピンズなど、モノをコレクションするのが好き。マウンテンバイクも大好きで、アメリカまで走りに行ったりもするとか。

岡本氏の考える64の現状とは?

—64は伸び悩んでいると言われますが、それについてはどうお考えでしょうか。

岡本：危惧はしてないんですよ。基本的には。ていうか、もしホントに危惧してるんだったら今さら参入しないじゃないですか。面白い市場だな、と逆に思ったんですよね。ひとつには、コアなユーザーがN64を買ったなということ。本当に任天堂のゲームが好きなんだっていうヤツがハード買ったっていうのがわかるんで。ハードを持っている総人口が少なくても、ハードを持っている人が何本ソフトを買うかっていう割合が高いんじゃないかと、逆にね。昨日プレステ買った人よりもN64買った人の方が1ハードに対して何本のソフトを買うかっていう数が圧倒的に多いはずだ、と思ったんで64に参入したんです。それと、ライバルが少ない。こういう言い方をすると汚い表現になっちゃうんだけど…、プレステだったら何百タイトルの中の1本、64だったら何十タイトルの中の1本っていう計算もできるだろうし、ユーザーが何を選んでいいのか分からないっていうプレステに対して、どれを買えばいいのか明確に分かりやすい64っていうか。しかも、それが必ず面白いっていうね。それと、一時期に面白いゲームが重ならないっていうのも売りですよ。そのハードを共有してる友達のなかで話題を共有し続けられる。総人口は少ないかも知れないけど、同じハードを持ってる人だったら、共通の話ができるでしょ。

ゾンビがでてくるゲーム

—現在64で開発しているカプコンのソフトって何本ぐらいあるんですか。

岡本：それは言われへんなぁ。数本以上。その中のひとつのタイトルはフラグシップがシナリオを担当してます。

—シリーズの続編を64で出すつもりはないんですか。『ストII』とか『ロックマン』とか。

岡本：『ロックマン DASH』はなぁ、64で出したかったんだけどねぇ。たくさんありますよ、出したいのはね。とりあえず今はね、ウチの開発だけじゃ間に合わないんで、海外のゲームをライセンス契約して遊んでもらおうかな、と考えてるんですよ。そんなことやっても全然儲からないんですけどね。いいゲームがあるから遊んでぇな、てね。シリーズものも出したいと思ってはいるんですけどね。RPGとかもやりたいですけど、今の所は作ってはないです。

—じゃぁ、今作っているという64のゲームについて教えてくださいよ。

岡本：全然ダメ! だから、ひとつはね、フラグシップがシナリオを担当してるやつ。ゾンビがでる系のゲームね。それと『魔界村』も作りたいんだよね。でも俺カセットの価格の内500円分ぐらいしか遊べないんだよ。だって初めで死んじゃうからね。「ちゃーんちゃーんちゃちゃん、カシャ」とかいってパンツ一丁になっちゃって。

↑フラグシップがシナリオを担当した『バイオハザード2』(プレイステーション版)

社員もハマる『マジカルテトリス』

—次のソフト発表のタイミングはいつ頃ですか。

岡本：とりあえず、『マジカルテトリス』で遊んで下さい。デキがいいですから。会社にね、たくさんゲームは置いてあるんですよ。プレステにしても64にしても。でも、空き時間に社員がみんなしてこのゲームやってるんですよ。みんながこんだけやってるんだったら面白いだろうと。編集部でもそうでしょ。編集部でガンガンやらないゲームだったら結局いらないんですよね。いや、ちがうよこのゲームはめちゃめちゃおもろいんやで、みんなやってんねん。みんながこんだけヤリこんでんねん。やってなかったら何も言わないですよ。みんながホントにやりこんでるんだから。そこをボクは大事にしたいなって思ってます。

―そういえば、ロンドンのECTSで岡本さんに会ったとき、『マジカルテトリス』やってましたよね。全然知らない金髪のおねえさんと。

岡本：はははははは。おれゲームにいそがしかったから、ふりむきもしないで「どーもどーもちゃーす」とかいってね。あれね、あまり上手くない人同士だと長く続くんですよ。攻撃が大きくならないから。うまい人同士だと、最初にある程度積み上げてる部分があるから、その分攻撃するとね、また最初から積み上げなくちゃいけないからね。弾が切れる状態になるんですよ。積み上げた後に攻撃してね、弾使いきった状態になって、そのぶんやり返されたりするからね。だから、ピースの落ちるスピードをワザとあんまり早くしないんですよ。早く落ちてきてそれで引っかかっちゃうのあんまり好きじゃないんだよね。向こうからきて積み上がるんだったらしょうがないけど。だからあえて全部対戦型にしたんだよね。ルールは簡単だから。でもね、最近テトリスやってて思ったのは、ルールがわからないんだよ、最近の子は。もう知らないの『テトリス』を。結構ショックですよ。もうすでに年代が違うんだよね。このゲームは昔はやったゲームだけど、今やっても絶対面白いよってノリでいかないとだめなんだよね。

アーケード&ゲームボーイ

―『マジカルテトリス』はアーケード-64互換基盤で制作されていますが、今後もこの基盤を使って、アーケードから64へという構図はあるんですか。

岡本：どうしようかな、まだ決めてない。たぶんまだやるんちゃうかな。もう1本ぐらいはやるでしょうねたぶん。業務用ゼルダとか作ってみたいですよね。「リンクVSアーサー（『魔界村』の主人公）」とかね（笑）。

―ゲームボーイと64をリンクさせる考えはないんですか。

岡本：ありますよ!! まず、『マジカルテトリス』をどうしようかと思ってますけどね。

―どういうふうにリンクさせようと思ってるんですか。例えば、ゲームボーイで遊んで、そのデータを使って64でプレイするっていういわゆる『ポケスタ』形式が多いですけど…。

岡本：ふーん。

―「ふーん」っていうことは、そういう感じのものじゃないってことですね。

岡本：だって、ゲームボーイが売れてるっていったって、『ポケモン』と『DQモンスター』の2本でしょ、でかいのは。しかも、どっちも同じ形式のゲームですからね。だったら、昔のね、名作とかをやりたいよね。今ね、（昔の名作をリメイクしてゲームボーイカラーで出すのを）どうしようかなー、と思ってるんですよ。ゲームボーイカラーも発売の瞬間的には品薄で数が足らないですけど、クリスマスまでにどれぐらいのびるのかなーと。カラーになっただけで、親に買ってもらえるのかとか、ウチみたいに1家に4台必要なのかどうかとかね。1人1台、1家4人なんだから1家に4台。普通でしょ! カラーだけで4台ですからね。初期のゲームボーイが4台でしょ、ポケットが4台でしょ、で色が変わって（ブロス）また買い換えたでしょ。で、パイロットランプ（電源入れるとつくランプ）がついたでしょ、それを4台。で、カラーを4つ。消費電力が少なくなったとかいったらまた買うんでしょうね。買い直さない方がホントは割安なんじゃねぇか!?

なつかしい友からの電話の内容は…

―自分の会社のゲームをプレイしますか。

岡本：カプコンのゲームって封もきってないですよ。普段はほとんどゲームってやらないし。時間ないんだよね。それに、仕事でずーっとやってるでしょ。バイオなんかも、自分がシナリオやってて内容知ってるもん全部。あ、ここゾンビがでてくるよ、とか、このあと後ろ振り向くんだぜとか。面白くないじゃん、そんなの。しかも友達から電話かかって来るんですよ。「おー久しぶり、3年ぶりぐらいじゃん」とかいってね。「おまえんとこすごいゲームだしてんな、あの『バイオハザード』な。それでさ、カギのある場所なんだけどさ…」ガチャン。自分で探せ! 攻略本買え! 俺に聞くなっての。ひっさしぶりに電話してきてなぁ。「おお久しぶり、それでさ…」ガチャン。もうすっごいたくさん電話かかってきますよ（笑）。

任天堂の宮本さんからのメッセージ

―最後に、任天堂の宮本さんからのメッセージがあるんですけど…。『ゼルダの伝説～時のオカリナ』の「ハイラル城下町」で、"背景に平面の絵を使いそれを3次元風に見せる"という技術を使ったそうなんですが、宮本さんが「それを使って『バイオ』を作りませんか? 岡本さん」と…。

岡本：じゃ、やろうかな。宮本さんがそういってるんなら。

―それってやっぱし…。

岡本：………………。

―ありがとうございました。

はみだしカプコン

このインタビュー記事は先月号の毎月新聞のトップニュースとしてお送りした2号連続インタビューの続編です。今号はこのコーナーでお送りいたします。

岡本さんイラスト入りグッズプレゼント

今回の岡本さんのインタビューを記念して、岡本さん直筆のイラスト&サイン入りグッズをプレゼントします。かなり意味深なものもあるんですけど…。

◆先月号のインタビューで使用した○×クエスチョン用のプレート。各1名様

◆『バイオハザード』Tシャツを1名様、サウンドトラックCDを2名様に

【応募方法】

ページ右下についている応募券2枚（先月号と今月号の2号分）を切り取ってハガキに貼りつけ、希望商品を明記の上お送り下さい。しめ切りは1月20日必着。

【送り先】

〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部 カプコンプレゼント係まで

64ドリーム2月号 カプコンプレゼント 応募券

ゲッタ〜ラブ!!
〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜
タイトル ゲッターラブ!!
発売元 ハドソン
発売日 発売中
価格 6800円
容量 96M
ジャンル パーティゲーム
プレイ人数 1〜4人用
備考 振動パック・コントローラパック対応
ちょっと早いけど
あけましておめでと〜っ!!
99年はウサギ年!!
PANDA LOVE UNIT
110

ゲッターたちのあしたはどっちだ!?

恋愛戦術講座(実践編)

『ゲッターラブ!!』発売から2週間以上が経過したわけだが、キミらはもう全員とラブラブになったかな？まだの人は今回＆前回の記事を参考に早くラブラブをめざしてもらいたい（←えらそう）。そう、今こそ大好きなあのコをこの手にゲットするのだ！ジーク・ジ○ン！（←違うだろ！）。10-10！（←それも違う！）。

このコもっと人気があってもいいんでわ？

「恋愛の戦場」となるパンダ市の全景

あしたのために①

■とにかく人間関係を大切に!

最初からプレイヤーと友だちの子は、はじめからラブラブポイントが高いので、比較的落としやすい。また、ある女の子と仲良くなると、その子の友だちにも印象がよくなり、ラブラブポイントが上がるぞ。

キャラメイクのときに友だちがきまるのだ

あしたのために②

■ひたすらアイテムを活用せよ!

アイテムは「プレゼントアイテム」と「カードアイテム」の2種類。女の子の好きなものをプレゼントすると、デート1回分以上のラブラブポイントがもらえる。また、女の子が欲しがってるものをプレゼントするとポイントは約2倍だ。

アイテム入手先リスト

■カードアイテム
- ●パンダ百貨店・情報センター（昼・夕）水曜休み
- ●パンダ公園（夜のみ）
- ●パンダ公園・フリーマーケット（昼）金・土・日

■プレゼントアイテム
- ●パンダ百貨店・ファッション
- ●パンダ百貨店・CD&BOOK（昼・夕）水曜休み

ここはパンダ百貨店の情報センター

あしたのために③

■パラメータの管理が重要なのだ

行動をするとパラメータを消費する。パラメータが足りないとデートできなかったりしてラブラブポイントの損失につながるぞ！

ま、これぐらい余力があればしばらくは大丈夫でしょう

家に帰るには「外出する」で自分のうちを選べばいいのだ

あしたのために④

■予定は詰めすぎず開けすぎず…

デートの約束をぎっちり入れすぎると、いざ本命の子から誘われたりしたときに困ることになるぞ！約束をすっぽかすハメになるよりは先にデートを断っておく方がダメージが少ないことは覚えておこう。

デートを断るのも野望への道だ！なんつって

あしたのために⑤

■明日という字は明るい日と書くのさ

…参考になったかな？ま、とにかくがんばって、下の画面みたいないい思い出をたくさん作り、「メモリーズ」を一杯にしてね！

このウキワと同じ物が開発室にあるらしい

パンダ高校の怪談

うさん臭いと思いながら、つい信じてしまう学校の怪談。それはパンダ高校にもあります。例えば…。「高校前広場にあるパン田パン吉校長の像は、夜になるとひとりでに動き出す。しかもこの像ときたら女装が趣味らしく、ひらひらスカートで通りすがりの人にパンチラをみせているという…。このパンツを見てしまったものは翌日、頭痛・胸焼けに悩まされるという話だ…」。

チェンジ！ゲッターラ部 出張版

特設六四的恋愛指南

とうとう調子にノリまくった「ゲッターラ部」がカラーページ進出。もはや我々をとめられるものなど存在しないのだ！むはははは。あ、ウソです、ごめんなさい言い過ぎでした。

開発のみなさんからお手紙が！

皆さんの似顔絵。キャラデザインの柴田さんから

いやあ、びっくりしてしまっただよ。ある日、編集部あてに送られてきたハガキを整理していたらなんと札幌の『ゲッターラブ!!』開発チームのみなさんから「ゲッターラ部」あてにハガキがとどいてるじゃないの！みなさん、お忙しい中わざわざありがとうございました。というわけで、急きょこのページは「ゲッターラ部・出張版」ということでみなさんからのハガキを紹介させてもらいます。

何度か登場してもらった、企画の中村心さんからのハガキ。下にメッセージが書いてあるけど読める？

イラスト・加藤さん／色塗り・中村さんの合作。ア、「アルカード」はこういうものだったのか…

いただいたメッセージを紹介!!

ディレクター 飛澤正人さん

現在新しいプロジェクトも始まり忙しい毎日を送っていますが、なかなか新しい仕事になじまず、いまだに『ゲッターラブ!!』をひきずっているという状態が続いています。このままいくと『ゲッターラブ2』とか『裏ゲッターラブ』が近いうちに出せるのではないかと思います。

プログラマー 高橋充宏さん

はじめまして。『ゲッターラブ!!』のプログラムを担当していた高橋といいます。主にコンピュータの思考とバトルを担当しました。あれだけ真剣に楽しいんだって記事を書いてあると、ユーザーも非常に購買意欲がわくものと思い、ありがたい限りです。これからも応援よろしくお願いします。

プログラマー 西野公博さん

あれ程『ゲッターラブ!!』にハマった様子を記事で書いてくだされば、読者の方々も「きっと面白いゲームに違いない」と思ってくれたことでしょう。開発者というのはなかなか宣伝という点で力になれないことが多い中、これほど専門雑誌のありがたさを痛感したのははじめてでした。

メッセージ 加藤和美さん

シナリオ 高橋克則さん

特選！ゲッターラブ耳より情報

●『ゲッターラブ!!』は開発中は『15ＬＯＶＥ』という名前で呼ばれていたらしい。

●『15ＬＯＶＥ』の前は『50ＬＯＶＥ』という名前だったらしい。

●なんで『50ＬＯＶＥ』かというと女のコが50人も登場する予定だったかららしい（無謀）。

●金剛寺麗香の元ネタはN氏のラクガキらしい。

●金剛寺麗香の母親はフランス人で女優らしい。

●シナリオライターTとサウンド担当B氏となぜかビーダマン担当のK氏が登場しているらしい。

●しかもその3人の絵柄は笑いが出るほど本人にそっくりらしい。

●K氏は本人未承諾なままゲームに登場してしまったらしい。

サウンド 坂東章平さん

『ゲッターラブ!!』の音楽とサウンドエフェクトを担当したのみならず、出演までさせられて、それはいいけど役どころが「モテナイ3人組」の1人だったという事実には思わず背中に夕焼けを感じてしまいました。見てヨシ！遊んでヨシ！の『ゲッターラブ!!』は聴いてもヨシ！ってことでよろしくお願いします！

（110ページのつづき）

キャラデザインの柴田さんでした（110ページのイラストも）

読者のみんなからも!!

おっと、もちろん「ゲッターラ部」を読んでくれてる読者のみなさんのことだって忘れちゃいませんよ〜。というわけで、こっちではみんなから送られてきたイラストを紹介してしまうのだ！(中には親衛隊あてに来てたイラストもあるけど気にしないでね)

福井県・初空竜さんは花ちゃんのイラストだ。人気投票でも花は追い上げてるぞ

千葉県・下田香里さんが送ってくれた「メガネ真琴」。ああ、メガネっ娘はいいねえ…

宮城県・山田かおるさんからは雫ちゃん。実は全員分送ってくれてたのだ

ゲッターラ部は今日も行く

キミは「きいろはカレー好き」という話題ボールがあるのに気付いただろうか？んでもって、そのボールを花に使ってみると「戦隊ものでも黄色はカレーが好きだし」というようなことを答えるわけだが…。これで笑えるのはだいたい23歳以上限定だよね。だって、最近の戦隊ものの「イエロー」ってカレー食わないもんね。なんかイエローが女の子だったりするしね（最近の戦隊ヒーローは女の子2人制のところが多いのだ)。ああ、キレンジャー以来の伝統はいったいどこへ…。(実は特撮ファン/ゲッター0号)

特別ふろく!自家製トレーディングカード

作り方：点線にそってカードを切り取り、裏に厚紙をはりつけよう！
※カードを切ると裏のページが読めなくなるので、本を2冊買ってね！

パンダ高校青春白書 ゲッターラブ!!

毎月お伝えしている「PANDA LOVE UNIT」による『ゲッターラブ!!』のCD制作は、今月も順調に進んでいたのであった。10月半ばから11月頭にかけて無事にジャケット撮影〜レコーディングがすんで、この本とだいたい同じ頃にはお店にならんでいるはずだぞ！ちなみに、CDについての詳しい情報は右をみてね。

とりあえず7人の集合写真なのだ

収録中の様子。けっこう楽しい歌でした

CD発売!!

さて、サイトロンから発売されるこのCD「ゲッターラブ!!」だが、値段は税込2940円で発売日は12月18日。中に入ってる歌の作詞/作曲は元ゴーバンズの森若香織さん。PANDA LOVE UNITの歌のほかに、7人が読んでくれたゲーム中のセリフも入ってしまうというお得なCDだぞ！

イベント情報

先月募集した『パンダラブユニット〜クリスマスコンサート』についてお得な情報！会場の東京・目黒区民センターホールにこの64ドリーム2月号を持っていくと、なんと無料で入場できます！ああ、この不景気になんておいしい話なんでせうか！
日時は下の通り

- 12月24日(木)
- 開場18時
- 開演18時30分

85ページに『ウエットリス』の大会告知があるぞ!
豪華賞品を用意しているから、
絶対に見逃すな!!

タイトル	ウエットリス
発売元	イマジニア
発売日	発売中
価格	5800円
容量	32M
ジャンル	3Dアクションパズル
プレイ人数	1～2人用
備考	バックアップ機能付き

『ウエットリス』上達講座
これでキミも100万点プレイヤー!

初心者向け講座 得点アップの秘訣を紹介!

アップを上手に落として地形を組めば、ゲームオーバーになりにくいだけでなく、高得点への近道にもなるから、初心者レベルを卒業するためのテクニックを伝授しよう!

◆陸地の幅は□型ブロックが4つ並べられる。これを基準にしてレイクをたくさん作るといいぞ

陸地の外周を囲おう

スタート直後に連続して落ちてくるアップだけでは、陸地の外周を囲い終わる前にウオータが出てきて、水が漏れてしまう。でも初めから外周を囲っておくと後が楽になるのだ。

◆タンクに貯まった水はファイアでリカバリ出来るから大丈夫

アップの落とし方

アップを隙間なくキッチリと落とそうとしても、どうしても隙間が出来てしまいがちだ。まだ慣れないうちは、アップとアップが少し重なるような感じで落とすといいぞ。

◆Cボタンユニットの視点切り替えを活用するのも便利

アヒルちゃんを出すコツ

一定以上の深さのレイクに出現するアヒルちゃん。□型のアップを2つ重ね、水を一杯に入れてレイクを作ると簡単に出せるぞ。1匹ごとに得点が倍になるからドンドン出そう。

◆端に□型を2つ重ねれば、アヒルちゃんレイクの出来上がり

中～上級者向け講座 目指せ3000万点!

中級者以上になると、タンクが一杯になるよりも、地震が起こってゲームオーバーになるケースが多くなる。そこで地震を上手に回避して得点を伸ばす方法を伝授しよう。

◆イマジニアのスタッフは3000万点以上を叩き出しているぞ。このスコアを越えるのが目標だ!

効率の良い地形の組み方

アップ2つ分という、アヒルちゃんが出現する必要最低限の高さでレイクを作るのが高得点獲得の秘訣。□型のブロックを上手く使い、まず外周に沿ってレイクを作るといいぞ。

◆レイクを8つくらい作ると常に虹が出ている状態になるぞ

アップ捨て場を作ろう

アヒルちゃんを目標数以上出現させた後は、アップは不要になるけど、ただ積み上げているだけでは地震が起きやすい。そこで地震対策として、陸地の端にアップ捨て場を用意し、落ちてくるアップを1ヶ所に集中させよう。ボムやダウンが来たら、このアップ捨て場に落として地震計を減らすのだ。これを繰り返しつつ、ファイアで水を蒸発させていけばハイスコアも目前だ!

◆アヒルちゃんを8匹ぐらい出すのを目標にするといいぞ

◆非常の際にはファイアをボム捨て場に落とすのも有効だ

タイトル	マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	パズル
プレイ人数	1〜2人用
備考	振動パック対応

発売から約1カ月。今月は、テトリスの超基本を紹介。ルールを覚えてみんなでプレイしよう!

テトリスの基本と『マジカル テトリス』の応用を解説

『マジカルテトリス』の基本ルールは超簡単。ゲームが始まると、画面の上の方からいろんな形のピースが落ちてくる。落ちている間にボタンを押してピースを回転させたり、左右に移動させたりして、下からすき間無く積んでいこう。横のラインがそろうと、そのラインが消えるんだ。一番上まで積み上がるとゲームオーバー。頭を使ってうまく積み上げよう。

◆落ちてくるピースをすき間ができないように積み上げていこう

◆横のラインがそろうと、そろった分のラインが消えるんだ。ね、簡単でしょ

おじゃまピース

◆へんな形のピースを相手に送りつけることができるぞ

カウンターピース

◆カウンターピースをさらに送り返したりすることもできるぞ

一度に2列以上のラインを同時に消すと、相手におじゃまピースを送ることができるんだ。おじゃまピースはいつも落ちてくるピースとは違う変な形をしてるから、相手の予定が狂っちゃうぞ。相手からおじゃまピースが送られてきたら、1ラインでもいいからラインを消すと、おじゃまピースがカウンターピースになって相手に送り返せるんだ。

レアなおじゃまピース

相手から送られてくるおじゃまピースにはめったにでてこない形のピースもあるんだ。出現の仕方はランダムなんだけど、マジカルタイマーが「L-1」や「L-2」などの早い時間に5列同時消しのペントリスを決めると出現確率が高くなるぞ。これで相手に先制パンチだ!

恐怖の『!』マーク

画面上のストックエリアにたまっているカウンターピースは『?』マークで表示されるけど、ストックエリアが満杯の時にアタックを受けると、後ろから順に『!』マークに変わるんだ。すると、カウンター不可能な巨大なおじゃまピースが落ちてくるぞ。こうなったらどうしようもない!?

マジカルゲージを短縮

自分のラインをきれいにそろえてくれるマジカルゲージ。このゲージって発動するたびにゲージがのびて、発動に時間がかかるよね。実は、オールクリア(画面上のピースを全てなくす)とゲージが短くなるんだ。マジカルゲージが発動した直後がねらい目だよ。

◆レアなピースは全部で5種類。相手が困ること受け合いだね

◆どっひゃー。こんなのどうすりゃいいのよって、感じだぞ。君は耐えられるかな!?

◆運も良くないとなかなかできないオールクリア。カウンタゲージ発動後がねらい目

エクストリーム スノーボーディング

KING HILL 64

キングヒル64

タイトル	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	容量	96M
発売元	ケムコ	ジャンル	スポーツ
発売日	98年12月18日	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	備考	振動パック・コントローラパック対応

極(きわ)めろ！STUNT(スタント) CHALLENGE(チャレンジ)

『キングヒル64』でいちばん特徴(とくちょう)的(てき)なゲームモード、それが「STUNT CHALLENGE」モードだ。トリックを次々(つぎつぎ)と決(き)めてポイントを稼(かせ)ぐモードなんだけど、ただ点(てん)を取(と)ればイイってもんじゃあない。規定(きてい)の制限時間内(せいげんじかんない)に決(き)めないと、せっかくトリックを決(き)めても得点(とくてん)にならないのだ。さらに、この制限時間(せいげんじかん)はトリックポイントを取(と)ると加算(かさん)される。つまり、いかに効率(こうりつ)よくトリックポイントを稼(かせ)ぐか、が勝負(しょうぶ)の決(き)め手(て)になってくるのだ。テクニックだけじゃなく、アタマも使(つか)う勝負(しょうぶ)だぜ！

ということで今月(こんげつ)は、「STUNT CHLLANGE」モードでトライする2つのコース、「BIG JUMP」と「EASY SLIDER」の解説(かいせつ)をしよう。トリックポイントは次(つぎ)のコースに持(も)ち越(こ)しだから、きっちり稼(かせ)いでおこう。

◆連続トリックでポイントを稼ごう。キャラによっても難易度は変わってくるぞ

◆大技に頼りすぎるのもよくない。バランスを考えた作戦を執ろうぜ

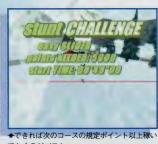
◆スピードも落とさないようにしないと、いくら稼いでもタイムオーバーになってしまうぞ

「BIG JUMP」の特徴(とくちょう)はとにかくジャンプポイントが多(おお)いこと。というよりこのコースはほとんどジャンプポイントだけのコース設定(せってい)なのだ。だからとにかくドンドントリックを決(き)めていこう！ここで稼(かせ)いでおかないと先々(さきざき)のコースで辛(つら)い目(め)を見(み)ることになるぞ。

◆1回のジャンプで規定ポイントを上回る得点をゲットすることもできる

「EASY SLIDER」はその名(な)の通(とお)りカンタンなコース。トリックを決(き)めるポイントも結構(けっこう)あるぞ。特(とく)にスタート直後(ちょくご)のジャンプポイントではスピントリック（1440°くらいは決(き)まる）か、フリップトリック-グラブトリックの連続技(れんぞくわざ)を狙(ねら)っていこう。

STUNT CHALLENGEモードでは、獲得(かくとく)したトリックポイントを次(つぎ)のコースに持(も)ち越(こ)しできる。ということは、最初(さいしょ)の方(ほう)のカンタンなコースで稼(かせ)いでおかないとあとがキツイ、ということだ。コースごとの規定(きてい)ポイントを超(こ)えたからって気(き)を抜(ぬ)いてはダメだぞ！

◆できれば次のコースの規定ポイント以上稼いでおくのがベスト

お待たせのぬし釣り大賞結果発表!!

みんな『ぬし釣り64』を楽しんでるかな。きっとぬしを全部釣っちゃた人もいると思うけど、ぬしを釣ることだけがこのゲームの目的じゃないよね。四季折々の変わりゆく自然の中で、のんびりと釣りを楽しんで欲しいものです。ということでみんなにはお待たせの「ぬし釣り大賞」の発表をいたします。たくさんの御応募本当にありがとうございました。

タイトル	ぬし釣り64
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	発売中
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	釣りRPG
プレイ人数	1人用
備考	振動・コントローラ・GBパック対応

輝け!! ぬし釣り大賞に選ばれたのはこの3作品だ!!

【愛知県/中村祥子さんの作品】

寸評：なかなか個性的なぬしでよろしいんじゃないでしょうか。一部にはスーパージョッキーのキャラに似ているとの意見もあり。でもすね毛はやめてね、すね毛は

【京都府/市川俊之さんの作品】

寸評：これまた個性的なぬしが登場。ヒレの部分にもうひと工夫あればさらに良かったかも。今度はN64がゲーム業界のぬしになって欲しいとの期待も込めての選出

【大阪市/藤原克人さんの作品】

寸評：ある意味まっとうな（選ばれた中ではだけど）ぬしといえる。多少、でんきねずみの存在を意識しているようだが…。やはり釣り糸にワイヤーは使わない方がよさそう？

惜しくも選にもれたのはこの2作品

【神奈川県/五関健太郎さん】

寸評：点描でたくさんのイラストを送ってくれた五関さん。これを大賞にとの意見もありましたが、ちょっと恐そうなので止めにしました

【東京都/バリバリなエレフーさん】

寸評：数少ないまともなぬしのイラスト。いまいちパンチが足りずに大賞からはもれたが、何かしら引き付けられるかわいさがいい感じ

ぬし釣り大賞発表によせて…

ぬし釣り大賞のイラストを募集してから半年以上。本当にたくさんのイラストをお送り頂きましてありがとうございます。イラストは最終的には300枚近くになりました。どれも個性あふれる(あふれ過ぎ?)ぬしばかりで、『ぬし釣り64』の開発チームの面々も1枚ずつイラストを手に取りながら、「これいいなあー」とか「こいつはおれの実家の近所だ」とかいいながら選んでくれました。いずれのイラストも甲乙つけがたいものばかりでしたが、最終的には私(わたる)ともっちーの2人で決めさせてもらいました。みごと大賞に選ばれた3名には『ぬし釣り64』のソフトとぬしのイラストをプリントした特製Tシャツをお贈りします。また惜しくも選にもれた2人には、64ドリーム特製グッズをお贈りします。おめでとう!!(ぬし釣り選手権実行委員会)

プレゼントの到着をお楽しみに!!

SFC&GB情報局

今月も魅力的なソフトの新着情報をたっぷりとお届けしましょう！

ポケモンカードGB

ジャンル ETC

任天堂　12月18日発売予定　価格：3500円

この冬イチオシのソフト！

ポケモンカードゲームの面白さが、そのままゲームボーイで再現されているのだ。ポケモンカードの上級者だけでなく、全く遊んだことのない人でも親切に遊び方を教えてくれるから大丈夫。これはオススメ！

◆これがソフトのパッケージに1枚入っているオマケカードだ！特殊能力の「いやしのかぜ」で、終盤に活躍してくれそうなカードだね

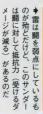
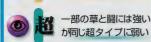
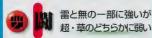
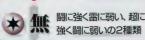
ポケモンカードには7つのタイプが！

ポケモンカードのタイプは全部で7種類に分類される。同じタイプでも、抵抗力や弱点が異なるものもあるけど、右に傾向を紹介しよう。

◆雷は闘を弱点にしているものが殆どだけど、このサンダーは闘に対して抵抗力（受けるダメージが減る）があるのだ

◆弱点にしているタイプから受けるダメージは倍になってしまうから、1つのタイプだけでデッキを組むのは危険だぞ

各タイプの傾向

タイプ	傾向
草	闘に強い。草・虫以外の草タイプは超に弱い
炎	草タイプには強いが、水タイプには弱い
水	炎タイプに対しては強く、雷タイプに弱い
雷	水タイプと無の鳥ポケモンに強いが闘に弱い
超	一部の草と闘には強いが同じ超タイプに弱い
闘	雷と無の一部に強いが超・草のどちらかに弱い
無	闘に強く雷に弱い、超に強く闘に弱いの2種類

ポケットプリンタに対応！

ポケットプリンタをつなぐと「ポケモンカード」「デッキの作り方」「カード一覧」の3種類が印刷できちゃうのだ。たとえばカード一覧を印刷して、デッキの組み方や戦略を練るなんてのもいいかもしれないぞ。

◆ポケモンカードを印刷してみた。もちろんエネルギーカードやトレーナーカードも印刷できる。200種類以上も用意されているカードを全部集めて印刷し、オリジナルのアルバムを作るというのも楽しいぞ

これがワールドマップだ！

マップ上には8つの「クラブ」があり、各クラブに1人いる「クラブマスター」に勝つとメダルがもらえ、このメダルを全部獲得すると、「グランドマスター」が待ち受けている「ポケモンドーム」への扉が開くのだ！

白熱のカードバトル！

60枚のカードで構成されたデッキでバトルが行われる。ルールは実際のカードゲームとほぼ同じとなっているぞ。相手のポケモンを「きぜつ」させるごとに「サイドカード」を1枚引いていき、基本的にはこのサイドカードを全部取った方が勝利となるのだ。こうしてトレーナーに勝つと、カードが10枚入っている拡張パックが2個もらえるから、バトルをどんどん繰り返し、デッキをより一層強いものにしていこう。そして鍛えたデッキで友達と対戦を楽しもうぜ！

1

◆サイドカードは相手キャラの強さに応じて2～6枚となっている。友達と対戦する時は、相談して数を決めるのだ

2

◆進化しない「種ポケモン」はちょっと弱いので、上手に進化させていこう。この「カメックス」は2段階進化だ

3

◆「ハイドロポンプ」を使うには「水エネルギー」が3枚以上必要で、3枚なら相手に40ダメージを与えられるぞ

4

◆「カメックス」に進化できたおかげでタカシに圧勝！しかも自分のポケモンは1匹も「きぜつ」していないのだ

5

◆拡張パックはこの「進化のふしぎ」の他に「ポケモンコロシアム」「幻のポケモン」「ポケモンラボ」があるぞ

6

◆拡張パックの中には必ず1枚レアなカードが入っているのだ。いちばん上に表示されるのが、そのレアなカードだ

NINTENDO POWER　容量：8M（2ブロック）　SRAM：64K（4ブロック）

SFC POWER倉庫番

ジャンル PUZ

1月1日より書き換え開始　書き換え価格：2500円

アクション要素を加えてリメイク!

お馴染みのパズルゲーム『倉庫番』にアクション要素が加わった! 従来は荷物を指定された場所に移動させるゲームだったけど、今回は岩を動かしてマップ上の穴を全て塞いでいくのだ。しかも敵キャラも出現するから、のんびりと岩を動かしている時間はないぞ!

➡西洋と日本をつなぐ穴を塞いで、日本の妖怪村を救え!

➡画面上の穴を全て岩で塞げば、敵が出てこなくなるのだ

➡ポーズボタンで敵の動きが止まる。動かし方をよく考えよう

➡連射弾で敵を攻撃出来る。近くまでしか届かないので注意

NINTENDO POWER　容量：12M（3ブロック）　SRAM：64K（4ブロック）

SFC POWERロードランナー

ジャンル ACT

1月1日より書き換え開始　書き換え価格：2500円

名作『ロードランナー』復活!

冒険家のムーグルくんが、美しい島にある森・山・海を冒険して「たから」を集め、島に町を築いていくのだ。ゲームシステムは従来の『ロードランナー』のまま。自分の左右に穴を掘って敵をかわしつつ、ステージ中にある全ての「たから」を取って、出口を目指そう!

➡「れんしゅう」モードで、一通りの遊び方をマスターできるぞ

➡穴は一定時間で再生する。タイミングを計って敵を埋めよう

➡「たから」を取ろう。敵が持っていることもあるぞ

➡「たから」を全て取って出口に入ればステージクリアだ!

GB&GBカラー 王ドロボウJING エンジェルバージョン デビルバージョン

ジャンル RPG

メサイヤ　99年3月発売予定　価格：4500円

斬新な要素が満載のRPG!

コミックボンボンで連載されていた人気コミック「王ドロボウJING」の世界観がベースになっている、モンスター育成RPG。2つのバージョンが発売され、登場モンスターの能力・技や出現率などが異なっているぞ。イベントや戦闘で入手したモンスターをトレーニングで強化していくというゲームで、通信機能を使わないと入れないダンジョンもあり、かなり奥が深い内容のゲームなのだ。続報に注目せよ!

➡戦闘は3対3で進行。時間の要素も組み込まれているぞ

➡メイン画面。ここからマップ画面やトレーニングに移行する

➡町の中だ。登場モンスターは全部で200種類以上!

➡ゲームはシナリオ方式だ。ダンジョンも用意されている

GB&GBカラー がんばれゴエモン ～天狗党の逆襲～

ジャンル ACT

コナミ　99年1月14日発売予定　価格：4300円

大人気「ゴエモン」のRPGだ

毎度お馴染みのゴエモンが大活躍するRPGが登場するぞ。ゴエモンファンの主人公ハジメが田舎に遊びに来ていた。不思議な言い伝えの通りに「お社の森」に行ってみると、大木の幹に穴が開いていた。試しに通り抜けてみると、そこはゴエモンたちの住む大江戸の町だった! ゴエモンはもちろん、エビス丸やヤエちゃん達とパーティを組んで、大江戸の悪いやつらをこらしめていくのだ!

➡言い伝えにあった大木だ。穴の中に入ってみると、何かが起きるらしいけど……

➡穴を通り抜けてみると、そこは大江戸だった! まずエビス丸たちと出会うぞ

➡元気で活発な小学4年生のハジメ。テレビアニメのゴエモンが大好きなのだ

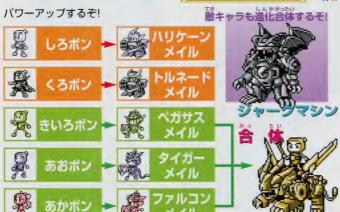
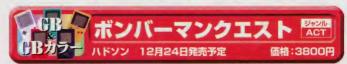
➡戦闘シーンはコマンド形式。キャラクターは前衛と後衛に位置が分かれる

1月号の『ロボットポンコッツ』の記事中、「ロボマル」と「タンサン」の画面写真が入れ替わっていました。関係者の方々、読者の皆さんに深くお詫びいたします。

GB & GBカラー **Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～** ジャンル RPG
メディアファクトリー 99年1月29日発売予定 価格：3980円

ビーダ戦士を進化・合体させよう!

進化アイテムを入手して、しろボンたちを進化させると、攻撃力やHPが上がってパワーアップするのだ! これで強力な敵キャラにも対抗できるぞ。さらに特定の進化キャラを揃えて合体すれば、一段とパワーアップするぞ!

◆今回紹介した以外にも、メイルやアーマーがタップリと用意されているのだ!

逃走したモンスターを捕まえろ!

12月号ではまだ開発中の画面だったので、完成したカラー対応の画面を改めてご紹介しましょう。捕獲したモンスター達をシャトルに連結した檻に入れてボンバー星に移動している時、得体の知れない4つの光がシャトルを襲い、名前すら分からない星に墜落してしまったのだ。逃走したモンスターを集めて、この星から脱出しよう!

◆町にある「ごうせいや」にアイテムを2つ渡すと、新しいアイテムを作ってくれるのだ

◆A・Bボタンにそれぞれ武器を割り当てられる。場面に応じて適切なものを選ぼうぜ

◆画面の一番下にあるゲージが敵キャラのHPだ。あともう一息で倒せるぞ

◆倒した敵キャラはリストで確認できるのだ。全ての敵を倒すと何かが起きるらしいぞ

モンスターのデザインが一新!

大人気『もんすたあ★レース』の続編がカラー対応で発売! これまでに登場した108体のモンスターに加えて、新モンスターが92体、合計で200体も登場するのだ。モンスターデザインも全て一新されているぞ。ゲームシステムは大きな変更はなく、今までのシリーズで育てたモンスターデータも使えるから、ファンなら一層楽しめる!

◆マップ画面は斜め見下ろし視点に変更されて、イメージがガラリと変わっている

◆家の中も斜め見下ろし視点だ。雰囲気がより一層RPGっぽくなっている

◆カラー対応でキレイになったレース画面。レースシステムは従来のシリーズとほぼ同じだぞ

◆もちろん図鑑もある。登場モンスターが大幅に増えただけに、完成させがいがあるぞ

GB & GBカラー **サンリオタイムネット 過去編 未来編** ジャンル RPG
イマジニア 発売中 価格：各3500円

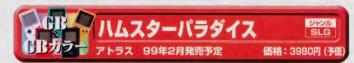
220体以上の登場キャラクター

時間をつかさどる「時の柱」が粉々に壊れてしまった。この「時の柱」のかけらであるモンスターを集めて柱を修復し、「過去」と「未来」に引き裂かれた世界を救おう!「過去編」「未来編」の2つのバージョンが発売されているけど、シナリオや登場モンスターの種類や出現率が異なるのだ。通信ケーブルでモンスターの交換も出来るぞ。

◆マップ上の病院にはキティちゃんがいるぞ。ここで体力の回復や記録が出来るのだ

◆戦闘画面はアイコン形式で分かりやすい。戦闘中はキャラの途中交代も可能だ

◆キャラは可愛らしいものだけではなく、このようなユニークなものも登場する

◆敵の体力をギリギリまで弱らせてから「ゲットカード」を使うと仲間にしやすいのだ

ハムスターのカワイイしぐさが魅力!

ハムスターの飼育が大ブームだけど、ハムスターは夜行性なので、なかなか可愛がってあげられない人も多いんじゃないかな。そんなハムスター好きにピッタリなのがこのゲーム。エサやトイレを世話するのはもちろん、色々なゲームを一緒に遊んだりして育てていくのだ。ハムスターがある程度まで成長すると、お見合いが出来るようになり、成功すると赤ちゃんが産まれるぞ。珍しい種類のハムスターが生まれることもあるから、キチンとお世話をして元気な赤ちゃんが産まれるようにしよう!

◆まず最初に、飼育するハムスターを1匹選ぼう。性別や性格もそれぞれ異なるぞ

◆ホッペにエサをためている。このようなハムスターのカワイイしぐさが実に魅力的なのだ!

◆ハムスターの状態には常に気を配って、病気にならないように注意しよう

◆ゲーム中に起きる「しつけイベント」は3択形式だ。さまざまなハプニングが起きるぞ

◆ミニゲームもいくつか用意されているのだ。クリアすると、ごはんやオカズが貰えるぞ

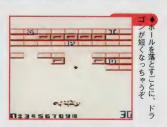
◆これがお見合シーンだ。うまくお見合が成功すると、カワイイ赤ちゃんが産まれるのだ

GB&GBカラー
ポケットカラーブロック
ジャンル ACT
ボトムアップ 12月18日発売予定 価格：3980円

オーソドックスなブロック崩し

ラケットがドラゴンになっているブロック崩し。一度に2つ以上のブロックを消すと画面上にあるゲージが増えていき、ボールをストップさせたり、炎でブロックを破壊するなどの特殊能力が使えるようになるのだ。

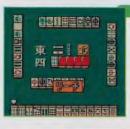
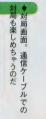
◆英字ブロックを消すとお助けアイテムが落ちてくる

◆ボールを落とすごとに、ドラゴンが短くなっちゃうぞ

GB&GBカラー
麻雀クエスト
ジャンル TAB
J・ウイング 12月23日発売 価格：3980円

特技を身につけて雀士を育成!

CPUキャラに勝って、そのキャラが持っている「特技」を奪い、雀士を育てていく麻雀ゲームだ。ノーマルモードである「フリー対戦」の他に、連続トップ回数を追求したり、100試合全勝を目指すモードも用意されているぞ。

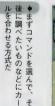
◆対局画面。通信ケーブルでの対局も楽しめちゃうのだ

◆4人打ちが基本だけど、2・3人打ちも選択できる

コマンド選択形式のアドベンチャー

1989年にファミコンで発売された『シャドウゲイト』がGBカラー対応で帰ってきた! 「シャドウゲイト」と呼ばれる城に行って、この世を思いのままに動かそうとしている「魔王ワーロック」の企みを打ち砕け!

◆まずコマンドを選んで、その後に調べたいものなどにカーソルを合わせる方式だ

◆謎や仕掛けが多く、かなりやり応えがあるゲームなのだ。いろいろな所を調べてみよう

GB&GBカラー
プロ麻雀 極GBII
ジャンル TAB
アテナ 99年2月発売予定 価格：4200円

ゲームモードが多彩!

フリー対局の「十番勝負」、トーナメント戦の「タイトル戦」、麻雀クイズ「極GBII道場」、対局成績などが見られる「資料室」、対戦プレイが楽しめる「通信対局」と、ゲームモードがたっぷりと用意されているのだ。

◆鮮やかなカラー画面で、牌も見やすいから快適に遊べる

◆通信で友達と協力し、打倒プロ雀士を目指すモードもある

♪じんごろべー、じんごろべー、じんごろおーざえー。ってなもんでもうすぐクリスマス。それが終わればお正月っと。みんなが集まる時期だから、パーティゲームが楽しいよね。さてさて、今月は、いつもとちょっと違います。お題のコーナーへの投稿が少なかった替わりにゼルダネタが山ほど。ってなわけでこんな感じになったよ。

イラスト：記村隆鶴

『ゼル伝』の特大殿堂

◆クリスマスに合わせてリンクのサンタクロースバージョン。こんな若いサンタがきたら女の子たちが喜ぶよね

【岡山県／まあめいどさん】

◆絵の具を使って色づけしてるから、色の濃淡があっていい感じに仕上がるよね。やわらかい日差しが暖かいよね

【長野県／から さん】

◆1月号の87ページの扉絵が、「黒王号に乗ったラオウ」にみえたとか。改めてみてみると、確かにそう見えるかも…

【神奈川県／ひろこみのさん】

◆ちらほら雪が舞ってるね。半袖のリンクは寒くないのかな。とっても楽しそうな表情をしてるよね

【福岡県／きりしま成子さん】

◆リアルなおとなゼルダだねぇ。部屋が寒くて、細かい作業ができなくてアップにしたんだってさ

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

◆以前まで「山田亜希子」さんで投稿してくれていたけど、ペンネームを改めました。でも作風で分かるよね

【千葉県／山田あこさん】

◆イラストはGB版の「ゼルダの伝説～夢をみる島」。まだプレイしてない人はぜひやってみよう

【岡山県／マビーカズトさん】

◆夢の中で「ゼル伝」をプレイして酔ってしまったそうです。あんまり酔わないゲームだと思うんだけどなぁ

【大阪府／かざちょさん】

◆スタルキッドと楽器を交換したんだね。それにしてもオカリナの演奏は楽しいなぁ。夢中になっちゃいます

【岩手県／青葉 雫さん】

◆「さぁ、リンクも一緒に吹きましょ」って感じを表現したそうです。リンクになった気分で見てみよう

【北海道／ぺちょんさん】

◆7年の時を行ったりきたりする少年リンク。突然でっかくなったときの感想を聞いてみたいもんです

【東京都／ミレーさん】

◎次回のお題は『戦い』。次々回のお題は『ヒロイン』。

イラストの殿堂

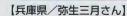
◆ベリベリかっちょいいイラストは「オウガ3」の主人公マグナス・ガラント。ますますファンが増えそうだね

【大阪府／姫松さん】

◆ジョゼットとこどもリンクがコスチュームチェンジ。リンク姿のジョゼットも似合ってるけど、ジョゼットリンクも結構似合ってたりして

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆FEのイラストを送ってくれたけど、コメントには『ゼル伝』の事が書いてありました。ホントにみんなはまってるみたいだね。そりゃそうか

【兵庫県／弥生三月さん】

◆「ポケモン」カスミのクリスマスバージョン。胸元のリボンの先がモンスターボールになってるよ

【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆イラストの舞台はファミコン版「マザー」のスノーマンの町。書き換えがでればいいのにねぇ

【東京都／はやりのうしさん】

◆ジョゼットの好物はプリン。うーん、なんだかそのことを思い出したのは久しぶりだなぁ

【埼玉県／けいこさん】

◆「ゲッターラブ!!」のリィ・メイファちゃん。イメージはパンダなので服を白黒にしたんだって

【愛知県／桐都澪さん】

98年総決算

◆今年1年は「宮本さんってすっごーい」とか思った1年だったって。そうだね、ホントに

【長野県／からさん】

◆今年活躍したキャラクター達のオールスター。ピカチュウがもってるのはドリームの2周年記念号です

【埼玉県／ミーさん】

【静岡県／ダイリュウさん】

◆情けない顔のクッパとか、飾ってある絵がどせいさんやリンクだったりして結構楽しめます

【大阪府／ポカトゥーさん】

◆98年度の主役を争うキャラ達。左下の女の戦いがいい感じ。あ、まぎれてオレもいるんだねぇ

イラストファンレター

◆○撃に投稿されていたころからNO.Qさんのファンなんだって

【神奈川県／筋コブさん】

◆小学校の時に栗本さんのイラストをみたとか。ところで何歳?

【埼玉県／にわとり好きさん】

◆きさらぎ浅葱さんを心の師匠と慕う10歳の少年です

【石川県／おのっちさん】

イラスト10歳未満

◆小学校1年生でこんなにきれいに色まで塗ってくれました

【大阪府／みゆきだよんさん・7才】

◆もしかして、ペンネームで告白とかしてません!? おませさん

【京都府／森田剛くんだ〜いすきさん・4才】

◆9匹のポケモンを描いてくれたよ。お気に入りのポケモンかな?

【新潟県／中沢未来さん・5才】

イラストの高層雑居ビル

◆左半分が蒼月さん、右半分がきさらぎさんの合作イラストです。友達なんだね【愛知県／蒼月ひかるさん＆東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆このタッチですぐに分かりました。そういえば、前に「ちづるのアナログチャット」の肖像画を描いたことあるよね【岐阜県／およねさん】

◆「FE」のフュリー。フュリーといえばシレジア。冬っぽさを出したかった」とのコメントです。冬っぽいよね【大阪府／NO・Qさん】

◆いつもながら幻想的であたたかい絵を描いてくれる、コーナー創設時代からの超常連さんの作品です【奈良県／山村彩世理さん】

◆ペンネームをわどちゃんから改めて最出発。カービィの64デビューを祝したイラストかな【岐阜県／へのへのもへじさん】

◆関係ないけど、ポケモンのおもちゃって結構いいよね。コダックのしゃべるやつとか。うるさいんだけどさ【東京都／佐藤真奈美さん】

◆うっひょー、マジゲロゲロっす。ナビィも赤くなってることだし、敵キャラってことでとりあえず回転切りね【東京都／ダイリンさん】

◆楽しいゲームなんだよね『バンジョーとバンジョーの…』え、なんかヘンだよ。とっても楽しげなイラストでグー【大阪府／高橋智史さん】

◆沖縄みやげの「ちんすこう」ありがとう。編集部みんなでいただきました【大阪府／稲葉よしのさん】

◆この味のある絵を描いてくれたのは9歳。本来なら10歳未満なんだけど…【大阪府／ゆみこだよんさん】

◆なんたって64始まって以来のミリオンなるか?ってソフトだもんね【兵庫県／鳳月いずさん】

◆『ジョジョの奇妙な冒険』51巻89ページを見てみましょう。お手本にしたんだって【宮城県／青賀さん】

◆『ゲッターラブ!!』の中国娘が好きだって。俺もチャイナドレスは好き【愛知県／風間とうかさん】

◆クリスマスプレゼントが「ゼル伝」っていう人はまだやってないかもね【大分県／海月美佐紀さん】

◆北欧のクリスマスで、サンタを待ってるカービィとアドちゃんです【福岡県／くらざわかずるさん】

◆今年の主役はこの人だよね。いろんなゲームでお世話になりましたよ宮本さん【京都市／ほいろこさん】

◆クリスマスイヴとイーヴィをかけたのかな。イーヴィを引くとしたら何匹いるんだろう【埼玉県／松本郁子さん】

◆「FE」の女キャラはみんな好きだって。でも本命はティルテュなんだって【徳島県／淡雪まゆこさん】

◆旧ペンネームスギさんです。イラストは『ウィンバック』の主人公ジャンだそうです【神奈川県／ユキさん】

◆ちょっと早いけど年賀状です。来月は年賀状がたくさんとどくかな【山形県／早川美穂さん】

◆アーボックやマタドガスの毒々しい色ってベタが1番似合うかもね【大阪府／夢現さん】

◆ペンネームは「カムイマユミ」と読むそうです。これからもよろしく【岡山県／神威魔喩美さん】

◆ソフトランキングでも初登場で上位にくい込む人気ぶり。「EVA」おそるべし【鹿児島県／飛鳥さん】

◆種類がたくさんある「ゼル伝」CMがお気に入りらしいぞ【神奈川県／暁あまねさん】

◆独特のタッチで描いてくれたゼルダ姫。悲しそうな目がなんとも言えないね【秋田県／ともなおさん】

◆「トランプコレクション」のアリス。ところで高関町ってどこ!?【高関町／なまこ奈津子さん】

◆た、たのむ。イラストの裏に階級も書いてくれー【東京都／みどりぼうしさん】

◆今月初登場の「爆ボン2」のイラストが…。もしかして予言者!?【埼玉県／ハナマンさん】

◆そうだよな。チョコボがアリなんだったらこっちだってアリだよな【大阪府／藤原克人さん】

◆臨時収入が入ったんなら買うべきだって64。「ゼル伝」と一緒にね【山形県／FALCOMさん】

◆ピッチの着信が「夢みる島」のテーマ曲かぁ。イカすなぁ。【大阪府／みゆきのお母さんさん】

4コマの長屋

【大阪府／花守華蓮渚さん】

↑いかにもロケット団らしい感じがでていてよし。ちなみに®っていうのは登録商標のことです。はい、ひとつ勉強になりましたね。ロケット団の皆さん

【東京都／宝山りふぁさん】

←ありがちだよね。だって、シリーズをプレイしたことの無い人にとっては、燭台に火をつけるなんて考えないもん。でも、川は無理でしょ。やっぱし

【滋賀県／山口美紗都さん】

↑ニョロゾが一番好きなポケモンって言う理由は何だか分かる気がする。ぼけーとした感じがいいよね。何考えてんだかわかんないし。こんなことするし

←その気持ちは分かります。俺も、「伝説のオウガバトル」の主人公キャラは好きだな。とくに暗黒系がかっこいいと思うんだな、俺としては

【千葉県／らっきーぷりんさん】

キレてるかたたち

←しちゃいますか、増毛。増やしちゃいますか。なんかモップをのっけてる方がだましって気もするんだけど

【兵庫県／梶原宏さん】

←ちょっとハガキが汚れちゃってるけど、面白いので載せちゃいました。丸いヤツ。モッチーもか…

【青森県／スズキたかしさん】

←ピカチュウ＋北島三郎ってことで、「北ピカさぶチュウ」。紅白にこんなのがでてきたら面白いんだけどね

【山形県／高橋由衣さん】

↑っていうか食うな。子供を泣かせようとして描いたとしか思えない、カービィ&グーイ。ゲーム中にこうなったらイカすんだけどなぁ

【栃木県／紅季秋夜さん】

今月の階級特進者

士官学校２年
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

特務曹長昇格候補
福岡県／きりしま成子さん

曹長昇格
奈良県／山村彩世理さん
岡山県／まあめいどさん

曹長昇格候補
大阪府／NO・Qさん
福岡県／くらざわかずるさん
大阪府／高橋智史さん

上級軍曹昇格
北海道／ぺちょんさん

上級軍曹昇格候補
大阪府／稲葉よしのさん
東京都／みどりぼうしさん

伍長昇格
愛知県／サルメンカンジャさん

伍長昇格候補
千葉県／山田あこさん

上等兵昇格
兵庫県／弥生三月さん
埼玉県／松本郁子さん
大阪府／みゆきのお母さんさん
大阪府／藤原克人さん
東京都／宝山りふぁさん

上等兵昇格候補
東京都／はやりのうしさん
兵庫県／梶原宏さん

１等兵昇格
東京都／きさらぎ浅葱さん
大分県／海月美佐紀さん
愛知県／風間とうかさん
神奈川県／ユキさん
滋賀県／山口美紗都さん

１等兵昇格候補
神奈川県／暁あまねさん
大阪府／夢現さん
千葉県／らっきーぷりんさん

２等兵昇格
神奈川県／ひろこみのさん
岡山県／マビーカズトさん
東京都／ミレーさん
埼玉県／にわとり好きさん
愛知県／蒼月ひかるさん
鹿児島県／飛鳥さん

２等兵昇格候補
大阪府／かざちょさん
埼玉県／けいこさん
長野県／からさん
静岡県／ダイリュウさん
岐阜県／およねさん
東京都／佐藤真奈美さん
岐阜県／へのへのもへじさん
高関町／なますこ奈津子さん

正隊員入隊（隊員証授与）
愛知県／桐都澪さん
埼玉県／ミーさん
大阪府／ポカトゥーさん
東京都／ダイリンさん
宮城県／青賀さん
兵庫県／鳳月いすずさん
山形県／FALCOMさん
栃木県／紅季秋夜さん

準隊員入隊（記念品授与）
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎25日消印有効です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新ソフトのウラワザ情報満載ページ。今月の情報も鮮度バツグンだぞ

『F-1 WORLD GRAND PRIX』や『ゼルダの伝説』に『ゲッターラブ!!』

N64 大夢

F-1 WORLD GRAND PRIX

編集部／ドリテク隊

隠し要素のチートコードと出現条件

通常なら、「GRAND PRIX」モードの難易度プロフェッショナル以上でワールドチャンピオンになる、など難しい条件をクリアしないといけないんだけど、「隠しシナリオ」の項目以外は、チートコード（パスワード）を入力するだけでOK。やり方は、ドライバー選択画面で「DRAIVER WILLIAMS」を選択し、「NAME EDIT」でWILLIAMSの部分だけをそれぞれのチートコードに変更する。ただし、「全シナリオ」モードは、チートコードを入力後、「CHALLENGE」モードの「FILE4」を選択する。「クレジットモード」と「ミュージアムモード」はタイトルロゴ表示画面にもどると選択することができるのだ。一度は試してみよう!

◆この画面で、ネームエディットを選択し、WILLIAMSの部分だけを変更

隠しコース

ヴァケーションの名の通り、お遊び気分を満喫できるコース。気楽に走りましょう

チートコード：**VACATION**

シルバーカー

謎の隠しチーム。国籍は日本らしいのだが…。時速500キロを超えるスピードを出せる

チートコード：**CHROME**

ゴールドカー

隠しマシンは、チートコード入力後、1度タイトル画面に戻ってから選択しよう

チートコード：**PYRITE**

クレジットモード

クレジットロールを見ることができる。チートコード入力後、タイトル画面から入れる

チートコード：**CREDITS**

ギャラリーモード

マシンを見て楽しむモード。ズームアップしたり、マシンを回転させることもできる

チートコード：**MUSEUM**

全シナリオ

チャレンジモードのシナリオがファイル4に全て出現する。隠しシナリオも楽しめる

チートコード：**PANDORA**

N64 中夢

ゲッターラブ!!

編集部／ドリテク隊

タイトル画面が変わる

ゲームをプレイすることによって増えていく女の子との思い出。実は、メモリーズのデータが完全な状態になる（全ての話題ボール・スペシャルイベント・エンディングがそろう）と、タイトル画面が変わるんだ。ゲッター好きならやるべし!

➡メモリーズを完全にそろえるまでプレイしよう

➡なんとも簡素なタイトル画面じゃありませんか

完全制覇はおめでとう!!

N64 中夢

ゼルダの伝説～時のオカリナ

埼玉県／ネットさん

重いルアーとハイラルどじょう

ハイラル湖畔のつりぼりで、子供リンクなら「ハートのかけら」、大人なら「金のウロコ」を手に入れると、つりぼり内の4カ所（草むら、倒木の上、岩場付近、川の合流付近）のうちの1カ所にランダムで「沈むルアー」がセットされ、リンクがその場に移動するだけでゲットすることができるんだ。さらに、つりぼり屋に入ると、4回に1回の割合で「ハイラルどじょう」がセットされるんだ。

つりぼり予備知識・天候とヒット率

夕暮れ…1.75倍	濁っている日…1.5倍
早朝……1.5倍	雨の日……3.0倍

➡ハイラルどじょうは沈むルアーでね

➡魚の食い付きが違う沈むルアー

N64 中夢

ウェットリス

編集部／ドリテク隊

フロアの模様替え

ウェットリスの背景になるフロアの模様を変更することができるというドリテク。まず「れんしゅう」モードのレッスン1～8までを全てクリアする。と、背景の色が深紫から赤に変わるので「オプション」モードを選択する。すると、右端に新しく「FLOOR」のアイコンが追加されていて、Aボタンで24種類の中から好きなものを選択できるぞ。

➡オプションモードにフロアの項目がでてくる

➡フロアがイギリス国旗に変わったぞ

フロアパターンは24種類!

➡選択できるフロアは全部で24種類もあるぞ

➡もしかしてやりにくくなるかもね

N64 中夢

ウェットリス

編集部／ドリテク隊

普段と違うピースが…

「ノーマル」「ハンデ」「プロ」「チャレンジ」の全てのモードで「ふつう」以上をとると、モードを選択したときに「スタート」と「ハイスコア」のアイコンの他に「ウォータ」と「アヒルちゃん」のアイコンが出現するんだ。「アヒルちゃん」のアイコンを選択すると、いつもは出てこないようなピースが落ちてくるぞ。さらにレベルアップって感じだね。

➡アヒルちゃんアイコンを選択するとピースが変わる

➡アップもダウンも形が変わっちゃうんだ

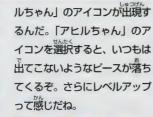
➡なんだか違うゲームをやってるみたい

➡こんな形のピースも落ちてくるぞ

はみテクの殿堂

スーファミ版の「ゼル伝」で、ボスの魔法を虫取りアミで跳ね返すっていうのがあったけど、「ゼル伝～時のオカリナ」ではビンで跳ね返すことができるらしいぞ。

今回も多数送られてきた「ゼル伝」のドリテクに、ボウをビンに詰めて飲むことができるというのがあった。さすがにみんなも試したことあるよね。

N64 いねむり

ゼルダの伝説〜時のオカリナ 大阪府／64の祭典さん

変なところで太陽観察!?

大人リンクになったら、「デスマウンテン」の下にある写真（その1〜その3）の場所に行こう。壁に向かってスティックを倒し、リンクの頭が少し壁にめり込んだら、Cボタン上で視点変更してみよう。リンクが空に浮かんでいるよう見えたり、太陽が足元から昇ってくるのを見たりする事ができるぞ。

その1

←ゴロンシティの入口付近の壁の両側が第1ポイント

その2

←第2ポイントは、デスマウンテン頂上の大妖精の泉左

その3

←その3は、頂上手前の、よじ登れる壁の左側

太陽観察

←足元から太陽が昇ってくるのを眺めたりすることができる

N64 いねむり

ゼルダの伝説〜時のオカリナ 千葉県／小堤陽基さん

呪われたスタルチュラ親子を斬る!!

カカリコ村の呪われたスタルチュラハウス。中に入ってスタルチュラの正面に行き、攻撃してみよう。ぶらぶらと左右にふれているときに、ヤツの背後に回り込んで剣できりつけるのだ。すると叫び声をあげて…。

↑青くなってブルブルふるえるスタルチュラ。でもヤツが死ぬことはない

N64 いねむり

ゼルダの伝説〜時のオカリナ 大阪府／上垣内隆史さん

新発見! ニワトリの滝のぼり!

子供リンクの時にゾーラ川にいくと、ニワトリが1匹いる。そのニワトリを捕まえて上流の方へいき、滝のあたりで川に投げ込んでみよう。すると、ニワトリは川を泳ぎ、ついにはものすごい勢いで滝を昇っていくのだ!

↑コイの滝昇りならぬ、ニワトリの滝昇り。ものすごい勢いで昇ります

N64 いねむり

ゼルダの伝説〜時のオカリナ 東京都／マスターDさん

ゴシップストーンのリアクション

「まことのお面」をかぶるといろんなうわさ話をしてくれるゴシップストーン。多くの人が試したと思うけど、爆弾系・パチンコ系・魔法系・ハンマー、でそれぞれ攻撃すると、違うリアクションが楽しめるんだ。

↑嵐の歌を吹くと妖精も出てくる。とにかくお役立ちのゴシップストーンだ

N64 いねむり

ゼルダの伝説〜時のオカリナ 愛知県／永井圭司さん

これぞ真のオカリナ自由演奏!?

ゲーム中に「ゼルダの子守歌」などを吹くと、最後まで吹き終わらないうちにデモシーンに入っちゃうよね。でも、「Lトリガー」を押しながら演奏してみよう。あら不思議。デモシーンに入らずに演奏できるのです。

↑Lトリガーを押したままだと、ちょっと操作しづらい。テープで貼る!?

N64 いねむり

ゼルダの伝説〜時のオカリナ 東京都／Foxさん

女の敵リンク!? 秘技スカートのぞき

女性キャラのスカートの中をのぞく禁断のワザ。まず、スカートをはいた女性のそばで背を向けるようにして立ち、ロックオンしないようにZ注目をする。パチンコなどをセットしたCボタンを押して上を向くと…。

↑マロンをのぞいている所。さすがにパンツまでは作り込まれていませんでした

N64 いねむり

ウェットリス 編集部／ドリテク隊

激しく波打つ水たまり

「ノーマル」「ハンデ」「プロ」「チャレンジ」の全モードで普通以上のレベルをとると、背景色が緑に変わるので、Cボタンの上か下を押しながらスティックを回転させる。と、いつもより激しく波立たせることができる。

↑なんてことは無いワザなんだけど、なんとなくついついやってしまいます

N64 いねむり

ゲッターラブ!! 大阪府／嶋田充敏さん

メモリー画面のスクロール

まず、「メモリーズ」モードに入り、誰でもいいので女の子のスペシャルイベント画面（エンディング画面以外）の写真を見てみよう。写真が2枚以上なら「ZかRトリガー」で画面のスクロールができるぞ。

↑画面が上下にスクロールするんだ。いちいち前の画面に戻る手間が省けるぞ

N64 いねむり

バンジョーとカズーイの大冒険 東京都／近藤 聡さん

マンボの魔法が大失敗!!

マンボジャンボに魔法をかけてもらうといろんなものに変身できるけど、たまに魔法を失敗することがあるんだ。すぐに正しく魔法をかけ直してくれるけど、こんなカッコをさせられるなんて…。バンジョーショーック!

↑なんと洗濯機に変身させられちゃいました!! オーノー。早く元にもどして〜

N64 いねむり

バンジョーとカズーイの大冒険 編集部／ドリテク隊

こんなところにコンカーの彼女が…

「サビサビみなと」のステージで、船窓を壊すと入れるようになる乗組員のベッドルームに、リスのコンカー（『ディディーコングレーシング』に登場）の彼女の写真が貼ってあるんだ。同じレア社の開発だもんね。

↑コンカーの彼女は、『コンカー64〜12の物語（仮）』に登場予定だよ

N64 いねむり

マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー 編集部／ドリテク隊

エンドレスモードにグラフ出現

１人でひたすらプレイするエンドレステトリスのゲームプレイ中に、1P側の「AB」ボタンを同時押しすると、2P側のあいているフィールドに消したラインの数を表す棒グラフが現れるぞ。もう一度押すと消えるんだ。

↑4種類の棒グラフは、それぞれ1ライン消し〜4ライン消しに対応しているぞ

GB 中夢

激闘 パワーモデラー 編集部／カプコン情報

隠しモードの全てを公開!

いろんな隠しモードが楽しめるコマンドを大発見だ! 電源を入れたときに出るカプコンのロゴがあるよね？そのロゴが出ている間に十字キーで「上上右右下下左左」と入力! 音がしたら入力成功だぞ! そしたら後は下のコマンドを入れればそれぞれの隠しモードが楽しめる、ってわけだ。今すぐトライ！

モード	コマンド
勝ち抜きモード	十字キー左を押しながらSTARTを選択
サバイバルモード（最強キャラ）	十字キー右を押しながらSTARTを選択
サバイバルモード（育成キャラ）	十字キー左を押しながらCONTINUEを選択
サウンドモード	十字キー右を押しながらCONTINUEを選択
ウォッチモード	十字キー右を押しながらVSを選択

↓この画面でコマンド入力。1回成功すれば後はやらなくていい

↑コンピュータとの対戦で腕を磨こう。好きなだけ戦えるぞ

はみテクの殿堂

『ゼル伝』や『バンジョー』のドリテクを始め、『マリオパーティ』などの新作ドリテクもどんどん募集中。みんなのオモシロドリテクをどしどし送ってくれ!!

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

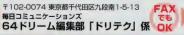
ドリテク技ランク

- ●超 特 夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特 夢…１万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大 夢…５千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中 夢…３千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪 夢…時 価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶ゼルダの電鉄〜餅のマカレナ

❷裏ゼルダをプレイできる
ゲームをエンディングまで進めた後、電源を入れっぱなしにして250時間ほっておこう。すると、「餅の歌」が流れてきて、老人になった世界を遊ぶことができるのだ。老婆の姫との「恋愛シュミレーションモード」もあるぞ!!

❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
宮本 茂雄（42） P.N.ルイージ
電話 03-1111-2222

N64 NEW SOFT CATALOG

先月はお休みしたソフトカタログ、好評にお応えしてめでたく復活だ！このコーナーに全ての新作N64ソフトの情報がぎゅっとつまっているぞ。64初心者から上級者まで、ここさえ読めばN64ソフトの最新情報はばっちりだ。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC・DD	その他・64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

99年の期待ソフトを、君の目で見てチェックしよう!

MOTHER3(仮)

RPG DD

任天堂 未定

父となり、子となり、プレイヤーは章ごとに違う何人ものキャラを操る。音楽もすごく感動的！ネット上では開発中止か？との情報もあるが、ガセ。すでに作品は調整段階なのだ。それは微調整なのか、それともハード関係なのかは…。

スーパーマリオRPG2(仮)

RPG DD

任天堂 未定

絵本チックな世界に愉快な動きのマリオが登場。マリオは紙のように平面的だが、ダンジョンには奥ゆきも見える。実際、家が立体的にぱたんぱたんと倒れるシーンも確認できたので、この組み合わせなら斬新な仕掛けが期待できそう。

エルテイル(仮)

RPG

イマジニア 未定

日本で初めて発表されながらも、アメリカではとっくに発売されているタイトル。RPGのない日本のN64ユーザーにとっては待ち望まれているタイトルだが、具体的な発売日は決まっていない。一説には春には発売とのことだが…。

※画面は海外版です

ズール〜魔獣使い伝説

RPG

イマジニア 未定

一般のRPGでは長引きがちだった戦闘シーンが、フルオートバトルシステムによってサクサク進み、なかなかテンポの良いゲームになっているのが魅力なのだ。残念ながら発売日が未定となり、N64初のRPGとはならなそうな気配。

HYBRID HEAVEN

RPG

コナミ 99年春

来年に発売が予定されているコナミのニュータイプRPG。巨大都市の地下にうごめく陰謀をくい止めるべくプレイヤーは、見たこともない戦いの世界へと飛び込んでいく。ハイブリッドなグラフィックもこのソフトの見所だろう。

ロボットポンコッツ64(仮)

RPG N64+GB

ハドソン 未定

GB版の「太陽バージョン」と「星バージョン」が一足先に発売されたロボット育成ゲーム。GB版で育てたキャラをこっちがわにうつし変えて遊べるようになるらしいぞ。早く自分のロボットがポリゴンになってくれるといいなあ。

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

ACT

任天堂 99年1月21日

任天堂の人気キャラが総出演のアクションバトルゲーム。マリオやリンクやピカチュウがそれぞれの必殺武器で戦うぞ。任天堂とHAL研ががっちりタッグを組んだ新しいスタイルの格闘ゲームだ(詳しくは今月の特集を読んでね)。

ウルトラドンキーコング(仮)

ACT

任天堂 未定

SFCドンキーで世界をあっと言わせ、バンジョーで宮本氏をうならせ、007で賞を総なめし、続々と新作製作中のレア社。が、ドンキー情報は全くなし。ついに慣れない英文の質問状を作成、レアに送りました（返事がくれば続報で…）。

※画面はwww.rareware.com/より

コンカー64〜12の物語(仮)

ACT

任天堂 未定

主役リスのコンカーが木の実を集めたり、穴をほったり、さらには格闘家やガンマンなんかにも変身し、かわいい動きを披露しながら大冒険するぞ。レア社に『バンジョー』の素晴らしいデキを見せてもらったので、こちらも期待できる！

※画面は海外版です

カービィ64(仮)

ACT

任天堂 | 未定

ミニゲームのような要素がもりだくさんのパーティゲームになるらしい。全く情報がなかったが、少なくとも99年には遊べそう（ゴメン）。本誌の希望的観測では夏頃発売？カービィファンは『スマッシュブラザーズ』をやって待とう。

スーパーマリオ64-2(仮)

ACT DD

任天堂 | 未定

本作にルイージが登場すると言われつつ、彼も先に『マリオパーティー』に出演。マリオが再び世界中の人をあっと言わせ、64DDが「不思議なおもちゃ箱」になるためには、とにかくDDの発売が先決。5月の任天堂の展示会に注目だ。

※画面は前作のものです

ウィンバック

ACT

コーエー | 99年2月26日

プレイヤーが対テロ部隊の一員となって、テロリストに占拠された衛星管制センターの奪還を目指すガンアクション。キャラクターの動きにとことんまでこだわり、主人公のモーションだけでも650種もある。2人対戦もできるぞ。

がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り

ACT

コナミ | 98年12月23日

ファンのみなさんには朗報!! 前作『ネオ桃山幕府のおどり』同様、主題歌は影山ヒロノブ、挿入歌は水木一郎が熱唱することが判明!! ゲームを盛り上げるだけでなく、ファンには必聴かもね。ゲーム内容の怒濤の展開ぶりも楽しいぞ。

悪魔城ドラキュラ黙示録

ACT

コナミ | 99年春

プレイヤーキャラはシリーズ伝統のムチを使うシュナイダーと退魔の力を操る12歳の少女キャリーの2人に決定。さらに物語性を深めるナゾの登場人物も多数登場するので、アクションばかりではなくドラマにも注目していきたい。

スーパーマン

ACT

タイトー | 未定

アメリカの超大手メーカー、タイタス作。主人公のクラーク・ケントが16のミッションをクリア、世界を悪の手から救うのだ。ステージは大都市から敵のロボット工場まで多種多様、アクションも冷凍ビームや透視など、すごく豊富だぞ。

※画面は海外版です

NEW!! 爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン | 99年4月

大人気のボンバーマンシリーズの新作がついに登場。ボンバーマンの仲間ポミュを2Pが操作できるので、2人同時プレイも可能。火、水、土などの属性をもった爆弾も登場して新しい遊びもいっぱい。4人対戦はできるのかな。

新世紀エヴァンゲリオン

ACT

バンダイ | 99年春

12月号で募集したカードプレゼントへの応募ハガキはばく大な量に登った。衰えないエヴァ人気に編集部員は驚愕する。はたして、応募者の夢はかなえられるのか。そして、ソフトの発売日は？来月もサービスしちゃうわよん！

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 99年1月

危険なクスリを地球においことしてしまった主人公のトニック。クスリのせいで狂暴化した敵と戦いながら、なんとか回収しなくっちゃ。ちょっとおかしなキャラクターたちがたくさん登場する愉快痛快な3Dアクションゲーム。

レイマン2(仮)

ACT

Ubiソフト | 99年3月

フランスのUbiソフトからやってきた3Dアクションゲーム。主人公のレイマンくんが宇宙海賊につかまって、そこから逃げ出すためにドッタンバッタン大暴れ！おっと、仲間も助けださなきゃね。ほんとにうまくいくのかな？

※画面はパソコン版です

カメレオンツイスト2

ACT

日本システムサプライ | 98年12月25日

発売が12月25日に決まったわけなのだが、主人公のデイビーくんってばカメレオン…。こんな寒い季節で冬眠したりしちゃわないのだろうか？などとよけいな心配はほっといて、ベロをのばしてアクションを楽しもう。

ラストレジオンUX(仮)

格闘ACT

ハドソン | 未定

プレイヤーはロボットに乗り込み、搭載された武器で相手を撃破する。3D空間のバトルステージは広く、高低差があるので、高度な戦術が要求される。一発逆転の戦闘システムも特徴的だ。来年早々には新情報が公開されそうだぞ。

はみだしワン　64DD版の『ゼルダの伝説』については、新情報が届き次第掲載します。実際、開発は進められていて、発売中のN64『ゼルダ』とつながるらしい？さらなる世界の広がりに期待しよう。

はみだしワク
コナミがあの『ビートマニア』のGB版を開発中！同社の最新の『パワプロ』GB版は、サクセスモード搭載で64とつなげて遊べることだし、『ビートマニア』も64で遊べるといいね。

SD飛龍の拳伝説
格闘ACT N64+GB

カルチャーブレーン｜99年1月29日

体はちっこいのに格闘は本格的。最終調整のため発売は少々先送りになり、タイトルも一新した。ストーリーモードでは、主人公龍飛の生い立ち、師の仇討ち、龍戦士5人の仲間との出会いなどが10章にわたって楽しめるぞ。

飛龍の拳スタジアム リアルバージョン（仮）
格闘ACT

カルチャーブレーン｜冬

飛龍SDは育成要素が一番のウリだが、こちらは格闘そのものがより高度で華麗、上級者も納得の格ゲーになりそう。もちろん、こちらでも段位認定など、マイキャラを作ることができるぞ。ストーリーモードも入ってるといいね。

※画面は前作のものです

64大相撲2
格闘ACT

ボトムアップ｜99年3月18日

恋あり友情ありの、相撲ゲーム第2弾。急遽発売が延期になってしまったが、サンプルロムは結構面白い仕上がりだっただけに残念。春場所の時期まで待て、ということか。しっかりイメージトレーニングして待つことにしようかな。

シャドウゲイト64（仮）
ADV

ケムコ｜99年春

ファミコン版で根強いファンがついたダークな雰囲気のアドベンチャーの64版。ファミコン版はゲームボーイカラーで復活することが決定したぞ。海外での人気も高く、ネットの海外サイトではたびたび情報が流れているようだ。

※画面は海外版です

金田一少年の事件簿（仮）
ADV

ハドソン｜未定

タイトルと同名の人気マンガが原作の、推理アドベンチャーゲーム。ゲームの開発が発表されたのは数年前なのだが、いまだに画面写真1枚公開されていない。さすがの金田一少年でもこのゲームの情報はわからないだろう。

シムシティー64
SLG DD

任天堂｜未定

街を作ることにとどまらず、建物や乗り物などのパーツを追加していける上、町の中に入っても行けるのだ。あとはDDの発売あるのみ。99年のHAL研作品としては、たぶん2番目の発売になると本誌は予想。1番目は…P135のどこかに？

キャベツ（仮）
SLG DD

任天堂｜未定

「ある生き物」を「箱庭」のような環境で育てる。育成が定着した昨今、なおも驚きの仕掛けが満載されそう。プロデューサーはご存じ鬼才・糸井重里氏。製作のHAL研は99年に7作品を出したいと希望。てことは隠し玉がまだある？

※画面は糸井さんご本尊です

サイレント サマーストーリーズ（仮）
NEW!! SLG

コナミ｜未定

コナミからのリリースではシミュレーションRPGしか書かれていないナゾのタイトル。直訳すると「静かな夏の物語」。う～む……。従来のシミュレーションRPGでイメージしてもダメみたい。内容は判明しだい紹介していくぞ。

実況G1ステイブル
SLG N64+GB

コナミ｜99年春

今年の秋のG1はどうでしたか？勝ったり負けたり一喜一憂したと思います。そんな楽しみをゲームでも味わってもらいましょう。人気の競走馬育成SLGにコナミらしさのついた誰もが安心してハマれるゲームになっているようだよ。

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
SLG

クエスト｜99年春

スーファミで人気の高かった名作SLGの最新作。『伝説のオウガバトル』のシステムを踏襲しつつも新システムを数多く導入している。期待の高いソフトだが、より作り込み、良い作品にするために発売の延期が発表された。

超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）
SLG

トミー｜未定

おなじみバルキリーが変形しつつ飛び回るフライトシミュレータなはずなのだが、「愛・おぼえていますか」というか「このゲーム・おぼえていますか」てな状態になってしまいそうで、すご～く不安な今日この頃。大丈夫？

64ウォーズ（仮）
SLG N64+GB

ハドソン｜未定

11月に発売された『GBウォーズ2』とつなげて遊べるのがこのゲーム。外ではGBカラーで『GBウォーズ2』で遊び、ウチに帰ってきたらGBパックでセーブデータを『64ウォーズ』にうつしてそのまんま続きを遊べるのだ。

PDウルトラマン バトルコレクション64

SLG N64+GB

バンダイ 99年4月

おなじみのウルトラ戦士たちやウルトラ怪獣たちが、ポリゴンの3Dキャラになってバトルを繰り広げるのだ。おまけに、GBパックを使ってGBソフトのデータをウルトラキャラに変換して遊ぶこともできたりしちゃうぞ。

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム 99年

『パイロットウィングス』『ソニックウィングス』等でおなじみの、米国のパラダイム社制作。海外で発表されている、最新鋭の戦闘機が登場する『ハリアー2000』のことでは?というウワサ以外に今のところ新情報はなし。残念。

おねがいモンスター

SLG

ボトムアップ 99年4月9日

なんとか今年中に遊べるようにおねがいしていたんだけどそれもかなわぬことになってしまいました。より面白いゲームにするためメーカーさんも頑張っているのだ!僕たちもじっとガマンして待っていることにしましょう。

Jリーグタクティクスサッカー

SLG

アスキー 99年1月15日

Jリーグの監督になって、チームを強化し育成していくのが目的のゲーム。97年度版の最新データを使った18クラブから、君は好きなクラブを選択できるぞ。しかもオリジナル選手を5名まで作れるんだ。Jリーグ制覇を目指そう。

牧場物語2

SLG

パック・イン・ソフト 99年2月

残念ながら99年2月に発売がのびてしまったけれど、現在開発中ロムで遊んでいる担当者はその出来にすっかり満足の様子。新しい要素やイベントもたっぷり入ってパワーアップした牧場ワールドに出合えるまであと少しの辛抱だ。

忍たま乱太郎 チャレンジパズル64

PUZ

カルチャーブレーン 99年

従来は平面だった絵合わせパズルが、今度は立体のキューブになって登場。コロコロ転がして、絵を完成させよう。ところでNHK教育で放送中の原作アニメ、昨年末はスペシャル版が放映されたので、今年も要チェックだ。おもしろいよ。

※画面はイメージCGです

BUCK BUMBLE

SHT

Ubiソフト 98年12月18日

正義のハチが悪い昆虫に立ち向かう! プレイヤーは、武器を片手にした主人公のハチ「バック」を操作して敵を撃ち落としていく3Dシューティング。360度の空間を自由に飛び回り、時には謎を解いたりしながらステージをクリアだ!

テュロック2(仮)

SHT

アクレイムジャパン 冬予定

時空を飛び越え、様々な敵と戦っていくアクションシューティング。敵の超リアルなモーションや、思考能力の高さが特徴的。ゲームの開発自体は進んでいるようだが、現在日本での発売元が変更されるようなので、発売日が読めない。

超スノボキッズ

SPT

アトラス 99年2月19日

あのスノボキッズがさらにおもしろくなって帰ってきた!! 今度はストーリー仕立てでゲームが進み、いつものライバル以外にとんでもないライバルも出現するんだって。もちろん、4人対戦モードも健在。さらに楽しくなってるぞ。

超空間ナイタープロ野球キング2

SPT

イマジニア 未定

38年ぶりということで、横浜ベイスターズで大騒ぎだった今年のプロ野球。このゲームの横浜の選手データもかなり良くなりそうなので楽しみだ。ゲーム中でも、ハマの大魔神佐々木のフォークボールが全然打てなかったりして。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン 99年

固定ファンの多い「ウルトラモード」では消える魔球や秘打など、実際の野球では絶対にありえない技を使える。もちろんノーマルな野球もプロの最新データ付きで楽しめる。現在、某最新ハード版とN64版をそれぞれ開発中。

※画面はSFC版です

SNOW SPEEDER

SPT

イマジニア 98年12月26日

選手の育成システムも搭載されていて、遊べば遊ぶほど味が出てくるゲームなのだ。旋回性の高い「スノーボード」対スピードが出やすい「スキー」での異種対戦プレイも楽しめる。ゲームモードが多彩で長く楽しめそうな1本だ。

はみだしワン

11月27日に放送されたテレ東の株式ニュースで「99年末発売の任天堂新ハード」という表現が…。それって64DD!?真偽は明らかでないので、正式な情報が入り次第、本誌でお伝えするぞ。

海外では発表されてるのに日本では発売未定の64ソフトで気になるもの。まず『ロードランナー』（前作とは全く違うけど）。あと『パズルボブル』。どこかのメーカーさん、出しません？

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

SPT

ケムコ｜98年12月18日

めでたく本誌と同じ日に発売になりました『キングヒル64』。これから本格的なスノボシーズン到来ってことでベストなタイミングだな。暖かいコタツの中で、現実を超えたスノーボードの世界をぜひ堪能してほしい。

NEW!! 実況パワフルプロ野球6

SPT

コナミ｜99年春

お待たせしました!! パワプロの季節がやってまいりました。今回のサクセスは大学生編!! 恋に野球にバイトもしちゃいます。しかもGB版最新作で作成した選手も使用できちゃうってんだから、まさに、いたれりつくせりでしょ。

NEW!! マリオゴルフ64(仮)

SPT

任天堂｜99年予定

年末から始まった「マリオ」タイトルの怒濤のラッシュ。今度はマリオのスポーツゲームが発売決定!! その名も『マリオゴルフ64(仮)』だ。全6コース108ホールを、おなじみのマリオやルイージでラウンドプレイできるんだ。

ゴルフ(仮)

SPT

任天堂｜未定

こちらはリアルなキャラが登場。風を読んだり、芝を見切ったりと、ストイックなゴルフをたんのうできそうだ。海外で制作中のためか『マリオのゴルフ』の何年も前に発表したにもかかわらず、情報薄。制作は確かに進めてるらしいが。

新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation

SPT

ハドソン｜98年12月26日

新日本プロレスの選手たちが実名で登場するプロレスゲーム。条件がそろえば、あの新団体UFOも参戦するのだ！くわしいことは28ページからの紹介を読んでね。選手名鑑や開発者インタビューもあって、とってもお得なのだ！

NBA IN THE ZONE2

SPT

コナミ｜未定

リアルな動きとNBAの実際のチームが登場することが話題になった前作から早1年。期待の続編が登場決定!! 君の好きなチームのあの選手もちゃんと再現されているかな? 今回はどのようにパワーアップしたのか今から楽しみだね。

※画面は前作のものです

マリオパーティ

TAB

任天堂｜98年12月18日

マリオやワリオ、ピーチにヨッシーが繰り広げるパーティゲーム。ルールは簡単でハマり度バツグン!! 初めてでもすんなり楽しむことができるよ。しかもミニゲームの数は50以上!! 今年の冬休みはみんなでワイワイ遊べるぞ。

プロ指南麻雀「兵」

TAB

カルチャーブレーン｜未定

実在のプロが打ち方を指導する「指南モード」がウリ。初心者からもっと技を磨きたい人まで、実力がつくぞ。登場するプロも、ベテランから若手の実力派まで、手応えのある面々ばかりだ。なお、GB版が今冬に先行発売されそう。

※画面はSFC版です

爆笑人生64 めざせ!リゾート王

TAB

タイトー｜98年12月24日

お正月といえばみんなでコタツに入ってゲームをするのがお約束。そんなシチュエーションにピッタリの1本がこのゲームだ。ボードゲームとしてのツボを押さえた作りはさすがシリーズ最新作。はまり過ぎてケンカしないようにね。

AI将棋3

TAB

アスキーサムシンググッド｜98年12月18日

パソコン版では本格的な将棋ソフトとして定評のある『AI将棋』が『AI将棋3』としてN64に登場。初心者から上級者まで楽しめそうな作りだ。N64では将棋ソフトはこれで3本目。どれが強いか全部買って試してみるってのはどう？

エクストリームG2

RAC

アクレイムジャパン｜冬予定

超高速バイクレースの続編。バイクに搭載されたウェポンをぶっぱなして敵を牽制しながらレースに挑む。相変わらずコースのレイアウトは超奇抜。『テュロック2（仮）』と同じく、発売元変更のため詳しい情報は次号以降か!?

トップギア・オーバードライブ

RAC

ケムコ｜99年新春

圧倒的なスピード感と美しいグラフィックでひた走る『トップギア・オーバードライブ』。このゲームはぜひ大音量・大画面でやってほしいな。かなりの迫力が楽しめるはずだ。発売まであと少し、楽しみに待っていてくれ！

レブ・リミット
RAC

セタ | 99年春

残念なことに、またまた発売が延期されちゃったのだ。でも開発は進行中とのことなので、遅くとも来年の夏までには遊べるようになると思うぞ。かなり長い間待たされただけに、素晴らしいゲームに仕上がっているのは間違いなしだ!

F1 WORLD GRAND PRIX
RAC

任天堂（販売元） | 98年12月18日

97年度の実際のF1データを再現した本格的F1レースゲーム。シナリオに沿ってその目的をクリアしていく、チャレンジモードもついて、遊びごたえアリ。迫力のエキゾーストノートは、ぜひTVのボリュームをあげて堪能しよう。

実戦パチスロ必勝法
ETC

サミー | 未定

パチプロの本家サミー工業が作るパチスロシミュレーション。具体的な情報が無いので、どの機種が登場するかなどは分からないが、実機にかなりちかいシミュレーターになることだろう。目押しの練習には欠かせないソフトになるかも。

Parlor!PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム
ETC

日本テレネット | 99年1月29日

最新のパチンコ台はギャンブル性が低めで、一気の大勝ちが見込めないものが多い。ホールではギャンブル性の高い旧機種が、今でも大人気。だからこのゲームに収録されている機種は古めだけど、今でも実戦で通用しちゃうのだ。

ポケモンスナップ
ETC DD

任天堂 | 未定

野生のポケモンを写真に収め、、ベストショットを集めていこう。いい写真をものにするために、アイテムもいろいろ使ってね。このHAL研作品、早ければ99年の3月くらいに出るかも。そうなると、対応ハードはどうなるんでちゅう？

マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
ETC DD

任天堂 | 未定

落書きからはじまって、プロも顔負けの色変換機能などを使った、本格的なCGも描けるのだ。もちろん操作はマウス（シリーズ先発になりそうなので同梱の可能性大！）とボタン操作でラクラク。各種スタンプやキャラのデータも豊富。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
ETC DD

任天堂 | 未定

今やゲームの世界で当たり前になったポリゴン（多角形）モデルが、簡単に作れてしまう。N64ソフトを作るときに、実際にプロが使用しているポリゴン作成ツールと同じ物を採用している。でも操作は誰にでもできる親切設計なのだ。

マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
ETC DD

任天堂 | 未定

君が作ったキャラが動き出す！専用のキャプチャーカセットを使えば、テレビやビデオから好きな画像がとりこめるぞ。友達や家族の顔をゲームに登場させて、盛り上がろう。作ったキャラを登場させるミニゲームもいろいろ入ってるぞ。

マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
ETC DD

任天堂 | 未定

ちょっとしたメロディーから本格的な音楽まで、誰でも気軽に作曲できる。以上の4作品は互いにデータ交換可能。ゲーム作りも夢じゃない！『ゼルダ』が完成した宮本さんが本格的に当シリーズの制作に着手、開発も加速されそうだ。

※画面はSFC版です

ポケモンスタジアム2（仮）
ETC N64+GB

任天堂 | 未定

発売が予定されているというだけでリリース関係はまだない状態。推測では、前回使用できなかったポケモンが使用できるようになると思われるが、それ以外の新しい要素が追加すると思われる。99年もポケモン人気は続きそうだ。

※画面は前作のものです

動物番長（仮）
ETC

開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト） | 未定

『ジャングルパーク』の松本弦人氏と『パラッパラッパー』も手がけた伊藤ガビン氏がおくる、「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」がキーワードの、何とも気になる作品。新情報はご ぶさただけど、番長の正体って一体…!?

※画面はイメージCGです

巨人のドシン（仮）
ETC DD

開発/パーラム（マリーガルプロジェクト） | 未定

巨人は大きくなっていく。いいことばかりではなく、矛盾をともなって。『アクアノート』『太陽のしっぽ』制作の飯田和敏氏の、散策ゲーム3部作完結編とも言われる作品。巨人の成長と64DDがどう関係するのか、興味は尽きない。

※画面はイメージイラストです

「マリオアーティスト」シリーズの発売はまだ先だけど、発売中の『マリオのふぉとぴー』（販売元／ハギワラシスコム・52Pで紹介）も、お絵かきしたり画像を加工したりと楽しめるぞ。

The 64DREAM PRESENTS

ザ・ロクヨンドリーム

読者プレゼント

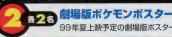
「64ドリームのプレゼントは他誌よりも少ない」というお便りはたまに(実はひんぱんに)頂きます。というわけで今月はゴールドN64やソフト各種、それに福袋もつけてお年玉がわりのプレゼント大攻勢。他にも毎月新聞やカプコンファンクラブでもプレゼントをご用意。読者の皆様、こんなもんでいかがでしょうか?

ロクヨンドリーム

1 1名 ゴールドN64

トイザらスで限定発売のゴールドN64

2 各2名 劇場版ポケモンポスター

99年夏上映予定の劇場版ポスター

※なおポスターの希望は出来ません。またポスターの側にいるふかみバナナはプレゼントではありません

3 1名 ゲームボーイカラー

あいからわず大人気中のゲームボーイカラー

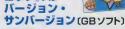
4 2名 宮本茂さんサイン入り64ドリーム

日本の誇る世界の宮本さんのサインは貴重だぞ

5 1名 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』(64ソフト)

このソフトをやらずしてN64は語れない

6 1名以上 福袋

年末の大掃除後に中身が決まる福袋。何が入るか、いくつ出来るかいまのところまったくの謎だ

ハドソン

7 3名 『ゲッターラブ!!』(64ソフト)

編集部で大盛り上がり中の期待の1本

8 3名 『ゲームボーイウォーズ2』(GBソフト)

「64ウォーズ」にもリンクが予定されてるぞ

9 各3名 『ロボットポンコッツ』スターバージョン・サンバージョン(GBソフト)

対戦が楽しいコミュニケーションRPG

カプコン

10 3名 『マジカル テトリス チャレンジfeaturing ミッキー』(64ソフト) ディズニーの仲間達がテトリスの世界に登場!!

11 1名 ジグソーパズル

『マテチャレ』のかわいいジグソーパズル

12 1名 ポップ

『マテチャレ』のポップ。これはレアもの

イマジニア

13 1名 『ウエットリス』(64ソフト)

遊びだしたら止められないハマリゲーだ

セタ

14 3名 『テトリス64』(64ソフト)+バイオセンサー2個セット

よりスリリングなテトリスを目指してバイオセンサーもセットで

ケムコ

15 3名 『ナイフエッジ』(64ソフト)

話題の体感シューティングゲーム

新誠

16 10名 ゲームボーイカラーキャリーバッグ

ゲームボーイ収納バックの決定版。これしかない!!

バンダイ

17 3名 ポケモンフレンズ5

ポケモンフレンズの最新作をセットで

18 5名 ガシャポン『ゼルダの伝説 時のオカリナ』フルカラーコレクション

全6種類をセットにしてプレゼント!!

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** '99年1月20日 **当選発表** 64ドリーム4月号(2月発売)

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン・ケイトちゃんです❤ 本誌が出る頃には『ゼルダ』をクリアした人が多いかな。でも、細かい部分はずっと楽しめるよね。私は毎晩、いろんな曲をオカリナで吹いています。実は私は(本物の)オカリナ歴3年。でもゲームでしかうまく吹けないんですが…。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ)。
1.非常に良い 2.良い 3.普通 4.悪い 5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い 2.良い 3.普通 4.悪い 5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内)。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内)。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	31	GUNGUN！進め対戦ヌル軍部
2	付録：特製ゼルダポスター	32	マンガ「Dream Drunker」
3	別冊付録：ゼルダの伝説 攻略ヒントブック	33	ピカチュウげんきでちゅう
4	N64新作ソフトカレンダー	34	マリオパーティー
5	N64ドリームランキング	35	F1 WORLD GRAND PRIX
6	実況パワフルプロ野球6	36	バンジョーとカズーイの大冒険
7	爆ボンバーマン2	37	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
8	牧場物語2	38	マリオゴルフ64
9	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	39	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
10	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation	40	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
11	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	41	ドリームインプレッション
12	がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	42	ナベケンの今月の一本
13	悪魔城ドラキュラ黙示録	43	ロクヨン大通り商店街
14	Jリーグタクティクスサッカー	44	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
15	SD飛龍の拳伝説	45	特集：1999年HAL研ビッグバン
16	ウィンバック	46	教えて本郷さん N64の質問箱
17	超スノボキッズ	47	毎月新聞
18	トップギア・オーバードライブ	48	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
19	ズール～魔獣使い伝説	49	カプコンファンクラブ
20	SNOW SPEEDER	50	ゲッターラブ!!
21	ドラえもん2 のび太と光の神殿	51	ウェットリス
22	カメレオンツイスト2	52	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
23	Parlor！PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム	53	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
24	BUCK BUMBLE	54	ぬし釣り64
25	おねがいモンスター	55	SFC&GB情報局
26	64大相撲2	56	それゆけマリオ親衛隊
27	マリオのふぉとぴー	57	ドリテクの殿堂
28	ロクドリエンタメクラブ	58	N64新作ソフトカタログ
29	ちづるのアナログチャット64	59	読者プレゼント
30	チェンジ！ゲッターラ部	60	読者アンケートのページ
		61	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 今月の64ドリームの記事を読んだ順番についてお聞きします。
①今月の本誌で、あなたがまず読んだ記事は何ですか。
1番目から3番目までの記事を、読んだ順に表1から選び、番号でお答えください。
②今月の本誌で、最後に読んだ記事は何ですか。
表1から選んで、ひとつだけお書きください。

Q6 ❤部門別ゲームランキング③❤これまでに遊んだゲームの中で、シナリオ(物語)が最も良かったと思うゲーム名を教えて下さい(1つだけ)。

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
【4月号（2月下旬発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、その時に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	29	超スノボキッズ
1	悪魔城 ドラキュラ黙示録	30	テュロック2（仮）
2	ウィンバック	31	動物番長（仮）
3	ウルトラドンキーコング（仮）	32	トップギア・オーバードライブ
4	ウルトラベースボール実名版64	33	TONIC TROUBLE
5	エクストリームG2		【な行】
6	NBA IN THE ZONE2	34	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
7	エルテイル（仮）		【は行】
8	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	35	HYBRID HEAVEN
9	おねがいモンスター	36	爆ボンバーマン2
	【か行】	37	PDウルトラマンバトルコレクション64
10	カービィ64（仮）	38	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）
11	キャベツ（仮）	39	ファイアーエムブレム64（仮）
12	巨人のドシン（仮）	40	フライトシミュレーター（仮）
13	金田一少年の事件簿（仮）	41	プロ指南麻雀「兵」
14	ゴルフ（仮）	42	牧場物語2
15	コンカー64～12の物語（仮）	43	ポケモンスタジアム2（仮）
	【さ行】	44	ポケモンスナップ
16	サイレントサマーストーリーズ（仮）		【ま行】
17	実況G1ステイブル	45	MOTHER3（仮）
18	実況パワフルプロ野球6	46	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
19	実戦パチスロ必勝法	47	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
20	シムシティー64	48	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
21	シャドウゲイト64（仮）	49	5マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
22	新世紀エヴァンゲリオン	50	マリオゴルフ64（仮）
23	スーパーマリオRPG2（仮）		【ら行】
24	スーパーマリオ64-2（仮）	51	ラストレジオンUX（仮）
25	スーパーマン	52	レイマン2（仮）
26	ズール～魔獣使い伝説	53	レブ・リミット
	【た行】	54	64ウォーズ（仮）
27	超空間ナイタープロ野球キング2	55	64大相撲2
28	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）	56	ロボットポンコッツ64（仮）

Q8 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』についておたずねします
(分からない方は無記入でけっこうです)。
①このゲームの中で、あなたが一番好きなキャラは誰ですか。
1人だけお答えください。
②このゲームの中で、あなたが一番苦手なキャラは誰ですか。
1人だけお答えください。

切手の不要の応募ハガキは次ページ。1月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム12月号プレゼント 当選者発表！

●NINTENDO64
愛知県／野間恵里

●コントローラブロス
三重県／山口亮輔
広島県／上中康輔
広島県／三好雅紘
秋田県／佐々木隼人
岩手県／小原祥之

●ゲームボーイカラー
兵庫県／野口嘉納

●ゼルダテレカ
京都府／杉山有希子
愛媛県／高橋祐樹
千葉県／佐々木勇人
大阪府／西井豊和
広島県／河合優子

●ヨッシーテレカ
福島県／大友淳史
東京都／竹尾由麻
神奈川県／宮部由規恵
北海道／桝谷寿徳
北海道／佐藤広昇

●Let's スマッシュ
大阪府／下田雄基
鹿児島県／山本純一
東京都／新井隆文

●超速スピナー
静岡県／大石直史
福岡県／内山太策
大分県／河野哲也

●キングボンビー携帯ストラップ
広島県／宮本洋一
愛知県／松浦陽一
長野県／藤森達矢
富山県／徳舛康博
愛知県／石丸賀久
和歌山県／落合健二
愛知県／坂 卓
東京都／加藤美広
北海道／田畑慎吾
大阪府／立花賢三

●64プレイラック
岐阜県／松嵜由衣
大分県／坂本卓也

●64キャリーバック
愛知県／岩附勇也
香川県／岡崎孝之
愛知県／野下和弥

●ポケットハローキティベルトケース
神奈川県／溝口裕佑
東京都／吉田莉実

●ポケモンテープメイト
埼玉県／熊谷恭子
長野県／松本 清
佐賀県／岸川貴之

●ポケモンモデル
愛知県／永田浩基
岐阜県／大林祐太
徳島県／西村知晃

●ピカポケ
宮城県／武田裕愛
和歌山県／山崎宜紀
京都府／矢嶋竜太
兵庫県／友安 宏
山口県／木村幸夫
東京都／菅原真之

●64カセットケース
青森県／平山すみれ
兵庫県／二瓶 真
静岡県／西本栄允
岐阜県／竹中義男
島根県／野村良樹
山形県／工藤義隆
(敬称略)

アン・ケイトの視点 vol.25

「わが家の6才の息子は、64ドリームの大ファンです。カタカナやひらがなはもちろん、ふりがな付きの漢字も最近はずいぶん覚えてきました。興味のあるものは覚えるのも早いですね」。北海道のリョウボン君のパパのからのお便りです。

↑こんな感じのパソコン上で、ルビを担当編集者が手作業で入力。校正も2倍大変！

ちなみに創刊準備号(96年7月発売)に、ふりがな(ルビ)はありませんでした。読者の意見を反映して、創刊号からルビを導入したんです。実はルビふりはすごく大変な作業。でもリョウボン君みたいな子がたくさん全国にいて、一生懸命本誌を読んでくれていると思うとうれしくて、そんな苦労もふきとびますよ(…といいつつ、このページはルビなし…ごめんなさい)。

The 64DREAM

NINTENDO64大好きマガジン

先月号の『ゼルダ』の攻略ブックでプレゼントのお知らせを
したところ、記録的な数の応募ハガキが寄せられています。
そのハガキの山を見ながら、あらためて『ゼルダ』人気のスゴサを
感じた次第です。1999年も素晴らしいソフトに出会えるといいですよね。
それでは、読者のみなさま、楽しい年末年始をお過ごしください。

3月号は **1月21日(木)に発売します** 定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

ドリテクの殿堂スペシャル'99

別冊付録「ゼルダの伝説 時のオカリナ」攻略ヒントブック PART3

…ほか、しばらく情報のなかった『ポケモンスナップ』や発売が楽しみな『大乱闘スマッシュブラザーズ』
さらに期待の『悪魔城ドラキュラ』の最新情報など、フレッシュな誌面でお届けします。お楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。

ロクヨン夢日記

ピカチュー こっち向いてー♪

○月×日

ピカチュー君は
すごい人気で
お疲れ気味…。
今日は、お休みさ
せてあげました。

#014　マンガ／中植茂久

DREAM GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。●=N64 ●=SFC ●=GB

Game Dream Believer 編集後記

●いよいよ鍋のおいしい季節になりました。最近のお気に入りはみそ味のチャンコ風とり鍋。でも本当は本郷さんと一緒でフグが大好物。株で儲けた人、誕生日の人、来年結婚する人、誰でもいいからごちそうさま!!（わたる）

●1/60PGガンダムは最高の出来。ぜひシリーズ化してほしい。超合金魂もロッピーで買える時代になったし、今年の物欲はかなり満たされた。次はMP3かVAIOか。（『ロストインスペース』のロボも欲しいマッシー）

●『ゼル伝』を遊びつつ原稿を仕上げる毎日を送っていた。ただでさえ年末の進行で忙しいのに、『爆ボン2』のルビ打ち作業中にマックに爆弾が現れてパーになった。そりゃないぜセニョールボンバーマン（ケイ少佐）

●私はパンクから演歌まで何でも聴く無節操リスナー。仕事中もよく聴くけど、すごく気に入るCDに出逢うのは数年に1回。最近ではOFF SPRINGの新作に心酔。メタルの超傑作！でも家のステレオはついに死亡…（ちづる）

●ある日の会話：「『ゼルダ』面白いねえ。お前64専門誌で働いてんだから当然やってるよな？」「いや、その…」「やってねえのか、んじゃ何やってんの？」「『スー○ーパイ』…」「何ぃ！」（ごめんよぉ/もっちー）

●秋のG1シリーズが始まり、競馬部が毎週活動中。部員7名と多く、毎回誰かしら当たっている状況。競馬歴10年を誇る私は、阪神3歳牝馬Sが終わった時点で7戦3勝と好調。有馬記念までこの調子を維持したい（エンドー）

●寒い寒い。信州に5年いたから東京の冬なんぞ完全にアマく見てました。でも普通の人より薄着だけどね。12月でもコートは着てないし。それとも本来の南国育ちの血が目覚めたのか？それはそれで困ったもんだ（フカミ）

●これ書いている今日はジョンの命日。最近、彼が最後のアルバムで歌っていた気持ちが少しわかるようになった。本やゲームもそうだけど、時間がたってからあらためて味わうと、違った面が見えてきてよいもんだよ（尾関）

●『ゼルダ』を終わらせるのがもったいない。なのでガノンとの決戦を前に、スタルチュラを探したり、釣り堀で遊んでいる。でも、やっぱり「続編」に期待！　舞台はおじいちゃんリンクが活躍する50年後はどう？（SAO）

The 64DREAM
【2月最新情報満載号】

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集　〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告） TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務） FAX03(3214)8558（共通）

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、
業務課までお願いします。